

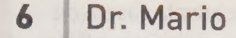
EL ARTE DE TLOZ:
MAJORA'S MASK
Fossil Fighters
Spectrobes: Origins
Muramasa: The Demon Blade
Professor Layton
CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
Bolivia Bs 8.00 • Chile $1,800.00 • Perú Ns 9.50
Lionel Messi
Antes, Liga, Copa del Rey, Liga de Campeones, Supercopa de España y Europa. Y, ahora, ¡bicampeón en Wii!
Redescubre el miedo
SILENT HILL
SHATTERED MEMORIES
Además
• ¿Qué hay dentro de...?
• Un Vistazo a Japón
• NintendoWare
• Arcadias
0 37634 13138 1 10
Año 18 No.10
Entrevista exclusiva con Akiyoshi 'Greyhound' Chosogabe, desarrollador (Wii)
Apunta, dispara o pasa el balón
PES 2010
¡El crack eres tú!
THE BEATLES
ROCKBAND

STAR WARS
THE
CLONE
WARS
REPUBLIC HEROES

AHSOKA

CLUB
NINTENDO

SUMARIO







ESTE MES REVISAMOS

ADEMÁS



Un Vistazo a Japón



Existen varios juegos que en Japón ocasionan grandes movimientos, uno de ellos es **Monster Hunter**, serie creada por Capcom hace cinco años y que por fin este 2009 ha debutado en al país oriental en Wii, logrando toda una revolución. Si quieres conocer más detalles no dejes de leer esta sección. 56

EL ARTE DE TLOZ: MAJORA'S MASK

Una de las obras maestras de Nintendo ha llegado a la Consola Virtual, y qué mejor manera de celebrarlo que disfrutando de sus fantásticas ilustraciones.



¿Qué hay dentro de...?

En esta época del año se antoja disfrutar de un buen juego de horror o suspenso con nuestros amigos, por lo que en esta ocasión hemos decidido realizar un recuento con los mejores juegos de este género para todas las edades, de modo que ya no tendrás pretexto para no perderte estas grandes historias. 90



ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga No. 2000,
Edificio E, piso 2,
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com



CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 18 Nº 10. Fecha de publicación: Octubre 2009. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.,** Av. Vasco de Quiroga Nº 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00, por contrato celebrado con **NINTENDO OF AMERICA, INC.** Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2006-052913244600-102, de fecha 08 de mayo de 2008, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título Nº 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido Nº 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente Nº 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco Nº 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-95-00. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona Nº 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco Nº 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD:** Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES:** zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

INFORMACIÓN SOBRE VENTAS: **ARGENTINA**: Editorial Televisa Argentina, S.A., Azopardo 565 / 579 (C1107ADF) Buenos Aires, Argentina. Tel. 4000-8300.
Director General Internacional: Rodrigo Sepulveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Director Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 74 No. 6 – 65, Barrio Los Rosales, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 376-6060. Fax: (571) 376-6060 ext. 1119. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 376-6060; Fax: (571) 376-6060 ext. 1199. Suscripciones: Tel: (571) 404-9032 en Bogotá, Colombia; línea gratuita para el resto del país 01 8000 119 315; Fax: (571) 401-2253; suscripciones@editorialtelevisaco.com. • **CHILE**: Editorial Televisa Chile, S.A., Rosario Norte 555, piso 18, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 595-5000. Fax (562) 595-5000 ext 6930. . Distribuidor: ALFA S.A., Hnos. Carrera Pinto No. 159, Parque Industrial Los Libertadores, Colina, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $290.00. Regiones: I, II, XI , XII y XV. Suscripciones: Tel: (562) 595-5070; Fax: (562) 59o 69 40; suscripciones@televisa.cl; www.televisa.cl. • **ECUADOR**: Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.,: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

EDITORIAL

AÑO XVIII No. 10 OCTUBRE 2009

Ya es toda una realidad; por fin, a mediados de octubre, tendremos en nuestras manos la primera incursión de **Silent Hill** en consola casera de Nintendo, aunque anteriormente apareció una versión para Game Boy Advance (**Play a Novel**), sin embargo, ésta no llegó a nuestro continente y los fans del horror nos quedamos con las ganas de experimentar la atmósfera de suspenso y acción que hay detrás de esta franquicia.

De hecho, en la revista que tienes en las manos encontrarás una reseña completa de **Silent Hill: Shattered Memories**, del cual se había comentado que sería una translación de la versión original de 1999, pero no es así, o por lo menos no en totalidad, pues lo que hizo la gente de Climax Group (desarrolladores) fue rearmar la estructura del juego, darle un nuevo sentido y cualidades únicas que se disfrutarán al máximo en el Wii, utilizando el Wiimote como linterna y nuestra inteligencia para esquivar el peligro y conservarnos en una sola pieza… así es, pues en esta ocasión la idea es no atacar a las fuerzas demoníacas del pueblo, sino evadirlas y encontrar la mejor solución para escapar (¿o acaso pensabas que un cuchillo o tubo dañaría a un demonio?). La música, sonidos ambientales y la incertidumbre de qué te aguarda en las sombras se plasma con tal impacto que seguramente quedarás atrapado en la historia de **Silent Hill**.

Otros misterios, pero no tan sobrenaturales, son los que ayudarás a resolver en **Professor Layton and the Diabolical Box**, la secuela para Nintendo DS que nada le pide a las hazañas de **Sherlock Holmes** y claro, si de objetos diabólicos se trata, **Muramasa: The Demon Blade** tiene de eso y más, con una serie de espadas maldecidas que provocarán caos y terror en el Japón feudal. Y si lo tuyo, lo tuyo son las peleas de criaturas espaciales o terrenales, checa **Spectrobes Origins** (Wii) o **Fossil Fighters** (NDS), que aunque tienen mucha base en **Pokémon** o **Digimon**, también logran su mérito particular que los hará del gozo de los pequeños y grandes jugadores. En fin, todo esto y más en 96 páginas repletas de información, imágenes y comentarios de nuestro equipo editorial. ¿Estás listo? ¡Comencemos!



La imagen











Silent Hill
Shattered Memories

Después de sufrir un accidente automovilístico, Harry Mason pierde contacto con su hija, por lo que deberá adentrarse en el siniestro pueblo conocido como Silent Hill, donde la bruma no deja mucho que ver y los sonidos extraños parecen emanar de las gargantas de criaturas infernales. Así, Harry reocorrerá calle por calle, buscando información que lo conduzca hacia su hija, encontrándose cara a cara con los monstruos del pueblo y enterándose de la sombría historia que llevó a un tranquilo lugar a convertirse en lo despiadado que es hoy en día. Silent Hill Shattered Memories no es un remake de la versión de 1999, pues en lugar de ello, los desarrolladores reinventaron el concepto para adaptarlo a la consola de Nintendo y abrir una nueva brecha creativa con la franquicia; en definitiva, uno de los títulos más horroríficos de esta temporada. Checa toda la información en la...

...Página 92





¡Hola, mi estimado **Dr. Mario**! He enviado muchos correos con algunas dudas y ninguno ha sido publicado, pero bueno, por lo menos sí son resueltas. El motivo de este correo es porque me han surgido varias interrogantes respecto a chismes que he leído en Internet y sé que sólo tú eres el que puede resolverlas por completo:

1.- ¿Es verdad que va a salir **Guitar Hero 5**; y si es así para cuándo?

2.- ¿Es verdad que viene un **Rock Band Van Halen**? Pues soy fan de esa banda.

3.- Hace un tiempo vi en la página oficial de **Guitar Hero** que había una canción para descargar de **Marilyn Manson**, pero no la encuentro en el servidor, ¿tengo que actualizar mi Wii o algo así?

4.- ¿Es cierto que van a sacar un videojuego de **DJ Hero**?

5.- Hace poco tuve un sueño guajiro de un *remake* de **Nights Into Dreams** en el Nintendo DS, ¿SEGA tiene algún buzón de sugerencias para hacerles llegar mi idea? ¿Creen que alguna vez salga este juego para la Consola Virtual? Ya que me gustarían más juegos de este arlequín, y parece que SEGA lo abandona por 10 años luego de su última entrega.

Bien, esas son mis dudas, espero que me las puedas responder, reciban un cordial saludo mi estimado **Doctor Mario** y todo el *staff* de Club Nintendo.

Ángel Contreras Román
Vía correo electrónico

Así es, Ángel. En lo personal, me encargo de leer todas y cada una de las cartas que nos envían por *email* y correo tradicional, aunque, claro, son tantas que por desgracia no las podemos publicar todas, pero trato de seleccionar las que tengan dudas con interés en general o algo en donde se pueda dar seguimiento a otras dudas de los lectores, así que si no les contesto directamente sus cartas, las dudas podrán quedar resueltas a través de otras respondidas por otros jugadores.

Claro que es verdad el lanzamiento de **Guitar Hero 5**, de hecho, en nuestra próxima edición encontrarás una reseña completa con canciones y nuevos elementos que hallarás en la quinta entrega de RedOctane y Activision. Si quieres conocer todos los detalles, no te vayas a perder por nada del mundo la revista de noviembre. Ahora bien, aprovechando que tocamos el tema roquero de **Guitar Hero**, comentas sobre un **Rock Band** de Van Halen, pues sí, saldrá un juego de esta agrupación pero no será por parte de Electronic Arts (**Rock Band**), sino de Activision y, por lo tanto, llevará el sello de la franquicia **Guitar Hero**.

Hasta ahora se sabe que entrarán al escenario los miembros clave de la banda (Eddie Van Halen, David Lee Roth, Alex Van Halen y Wolfgang Van Halen) y contará con 25 temas clásicos de su trayectoria musical, aprovechando todos los instrumentos e, incluso, habrá opción para sacarle brillo a la guitarra con los tres solos icónicos de Eddie Van Halen; además, incluirá temas de otros 19 grupos como Queen, Foo Fighters, The Offspring, Weezer y muchos más. Así que prepárate porque en lo que resta del año, Activision nos hará brillar dentro y fuera del escenario.

Hace un tiempo salieron nuevas canciones de Marilyn Manson para descargarse, sin embargo, esa lista de canciones no aplica para Wii, es por ello que no encuentras las canciones. Cambiando de tema, el juego de video **Nights Into Dreams** que mencionas apareció en 1996 para SEGA Saturn y, como sabes, esa plataforma no se dio de alta para descargas en Wii, por lo que creo complicado que lo veamos algún día en Consola Virtual. No obstante, hace poco SEGA hizo secuela para Wii que les quedó bastante bien (visual y *gameplay*), aunque no tuvo la respuesta por parte de los jugadores como la compañía hubiera deseado; si no la tienes te recomiendo que la busques antes de que se vuelva demasiado complicado conseguirla.

¡Qué tal, **Doctor Mario** y amigos de la Gran N! Junto con saludarlos les quería hacer algunas consultas.

1.- ¿Estará disponible el juego de **Terminator: Salvation** (La Película) para plataforma Wii?

2.- ¿Podremos jugar **Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction** en Wii algún día?

3.- ¿Los juegos de futbol para Wii se pueden jugar con otros *joysticks* en lugar del Wiimote? Por ejemplo, con el de Nintendo GameCube o el que se parece al de Super Nintendo.

Bueno, ojalá me respondan estas consultas ya que no es la primera vez que escribo y no tengo respuesta. También desearles lo mejor y que sigan creciendo como lo vienen haciendo hace tantos años.

Francisco Parra
Santiago de Chile

A mí me hubiera encantado que sí desarrollaran **Terminator Salvation** en videojuego para Wii, pero por desgracia, Warner Bros. no incluyó a las consolas de la Gran N en sus planes. De hecho, la tercera (**Terminator 3: Rise of the Machines**) sí llegó al Nintendo GameCube, mostrando un estilo de juego de acción que por lo menos a mí, sí me convenció, por lo tanto, espero que en lo subsecuente contemplen a Nintendo, pues jugar **Terminator Salvation** con Wiimote y Wii Motion Plus hubiera sido sensacional. Cambiando a Ubisoft y **Splinter Cell**, éste tampoco llegará a Wii, pues se quedará como exclusiva para la consola de Bill Gates y en PC. Lástima, en general, los juegos de **Splinter Cell** que salieron para Nintendo son muy buenos, ahora sólo queda ver si el intrépido **Sam Fisher** se infiltra de nuevo al Wii para gusto de sus fans.

Los títulos como **FIFA** y **Pro Evolution Soccer** más recientes sí se pueden jugar con distintos tipos de control, esto con la finalidad de satisfacer las necesidades de los fans que prefieren un modo ante otro. Así que no te preocupes, si lo tuyo, lo tuyo no es el Wiimote en futbol, usa el control alterno y saca tus mejores jugadas.

¡Qué tal, **Doctor Mario**! ¿Todo bien por allá en el pacífico Mushroom Kingdom? Quisiera que publicaran o me respondieran en algún modo estas sugerencias.

1.- Te cuento que soy fanático de las series japonesa **Naruto** así como de **Bleach**, **Death Note**, **Dragon Ball Z**, **Crayon Shin-Chan** y, por supuesto, **Samurai X**. Quisiera que agregaran una sección donde



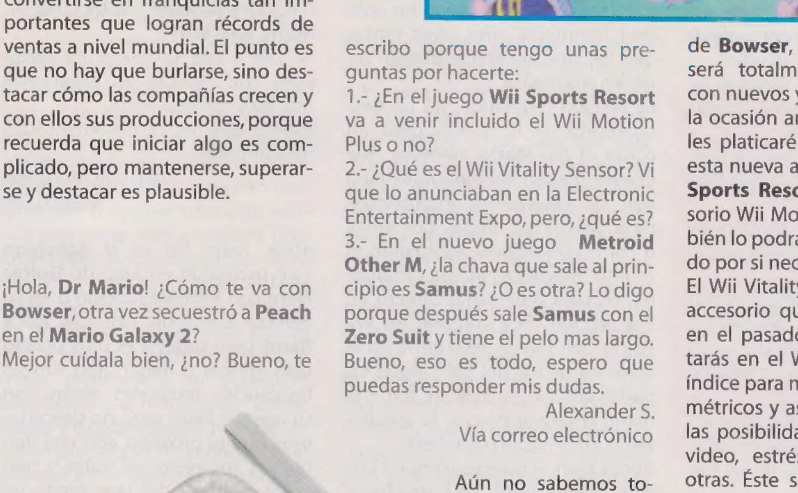
La historia de **Nights Journey of Dreams** conserva el estilo de su original, presentando a los dos personajes (**Will y Hellen**) que vivirán una aventura fantástica en un universo donde los sueños y realidades son relativos y todo puede ocurrir.



hablaran sobre anime ya que seria curioso saber cosas diferentes.
2.- Tengo unos amigos que piensan que los juegos que tuvieron un pasado inolvidable y un poco inusual ahora son de lo mejor (como la serie **Super Smash Bros.** o **The Legend of Zelda**). Por lo tanto, quiero que me digas tu opinión sobre quienes se burlan de los juegos que tal vez sus primeros pasos no marcaron algo pero fueron la base para su éxito.
Me despido felicitándoles por el gran esfuerzo que mes a mes dan para brindarnos información de los mejores juegos para Wii y NDS.

Julio García Ávalos
Guatemala, Guatemala

Por ahora todo va tranquilo, Julio, pero en cuanto llegue mi nueva aventura espacial, créeme que todo será llevado a la acción y emoción en extremo. Hemos pensado seriamente sobre una sección de anime en la revista y, de hecho, ya arrancamos con "Un Vistazo a Japón", en donde tocaremos temas de interés general, cultural y en sí, cada detalle de ese país que tanta relación tiene con los juegos de video; por supuesto, allí también incluiremos notas de animación japonesa, recomendaciones de las mejores series o películas y detalles sobre lo que esté en boga en Asia. Por ejemplo, en la edición pasada (septiembre), tocamos el tema de **Haruhi**, **Dragon Ball**, **Evangelion**, **Saint Seiya**, entre otros (se aceptan sugerencias en el correo principal de Club Nintendo).
Hay series que tuvieron un gran inicio y que siguen vigentes para gusto de los fans, pero también hay otras que, por más que salgan y salgan… continúan siendo malas, claro ejemplo, **Earth Worm Jim** que ya para el Nintendo 64 dio el tropezón de su vida y desde entonces no ha vuelto a aparecer. Asimismo, otros tantos iniciaron con el pie izquierdo y ahora han madurado, ejemplo, **FIFA**. Seamos honestos, los primeros para Super Nintendo dejaban mucho que desear (igual que la serie **Madden**), pero con el paso del tiempo crecieron para convertirse en franquicias tan importantes que logran récords de ventas a nivel mundial. El punto es que no hay que burlarse, sino destacar cómo las compañías crecen y con ellos sus producciones, porque recuerda que iniciar algo es complicado, pero mantenerse, superarse y destacar es plausible.



Juegos hay para todos gustos, aunque muchas veces se vuelven en decepción para los fans, mayormente cuando surgen historias alternas, como en el caso de **Mega Man Battle Network**, que se salió por completo del concepto original y cayó en uno al principio innovador, pero que con el tiempo se volvió monótono y sin creatividad.

¡Hola, **Dr Mario**! ¿Cómo te va con **Bowser**, otra vez secuestró a **Peach** en el **Mario Galaxy 2**?
Mejor cuídala bien, ¿no? Bueno, te escribo porque tengo unas preguntas por hacerte:
1.- ¿En el juego **Wii Sports Resort** va a venir incluido el Wii Motion Plus o no?
2.- ¿Qué es el Wii Vitality Sensor? Vi que lo anunciaban en la Electronic Entertainment Expo, pero, ¿qué es?
3.- En el nuevo juego **Metroid Other M**, ¿la chava que sale al principio es **Samus**? ¿O es otra? Lo digo porque después sale **Samus** con el **Zero Suit** y tiene el pelo mas largo.
Bueno, eso es todo, espero que puedas responder mis dudas.

Alexander S.
Vía correo electrónico

Aún no sabemos todos los detalles del próximo plan de **Bowser**, aunque supongo que será totalmente sorprendente y con nuevos y mejores retos que en la ocasión anterior, en unos meses les platicaré todos los detalles de esta nueva aventura galáctica. **Wii Sports Resort** sí incluye el accesorio Wii MotionPlus, aunque también lo podrás comprar por separado por si necesitas más de uno.
El Wii Vitality Sensor es un nuevo accesorio que presentó Nintendo en el pasado E3, en el cual insertarás en el Wiimote y en tu dedo índice para medir los impulsos biométricos y así puedas incrementar las posibilidades de los juegos de video, estrés, nerviosismo, entre otras. Éste será un complemento importante para la creciente experiencia del videojuego, sumándose a la Balance Board y al Wii Motion Plus. Por ahora no hay mucha información ni fecha de lanzamiento oficial, pero en cuanto sepamos más, se los comunicaremos de inmediato a través de cualquiera de nuestros canales informativos.
Seguramente te refieres a la chica rubia de cabello corto que aparece poco después de iniciar el video, pues todo indica que ella es **Samus**, sólo que en una etapa mucho más joven a como la conocemos en la actualidad. Recuerda que **Metroid Other M** se tratará sobre los inicios de esta fuerte heroína y cómo surgieron sus primeras misiones bajo el comando de la Federación Galáctia. En el video también se muestra el traje Zero Suit (que igual viste en **SSBB**), pero se deja a la imaginación qué otras armas, trajes, naves o escenarios veremos ya en la versión final. De cualquier forma, estoy seguro que esta nueva entrega será un éxito rotundo desde su primera semana de estreno.

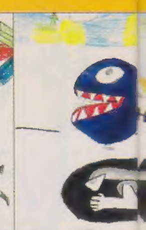


Tal como se ve en la foto, este accesorio se conecta al Wiimote, por lo que suplirá al Wii MotionPlus y Nunchuk en ciertos juegos o funciones específicas. Esperemos que Nintendo pronto nos dé más información y ejemplos sobre cómo lo utilizarán, en qué juegos y qué alcances lograremos al tener este novedoso accesorio.







¡Hola, **Doctor Mario**! ¡Hola amigos de Club Nintendo! ¿Cómo les va? Espero que se la estén pasando muy bien... Sólo me comunico con ustedes para dos cosas. La primera es para felicitarlos por la revista, está muy bien, la nueva sección de "Un Vistazo a Japón" está muy interesante, sigan mejorando, son muy buenos pero como todo, pueden ser mejores. De paso les dejo algunas dudas que tengo y que sé que ustedes me pueden resolver:

1.- Hace poco anunciaron en la revista el lanzamiento del juego "**Deadly Creatures**"; desde que lo anunciaron lo he buscado como loco y no lo he podido encontrar en ningún lugar... ¿va a llegar a México? De ser afirmativo, ¿cuándo?

2.- ¿De qué trata el **EA Sport Active**? ¿Utiliza la Wii Balance Board? ¿Cuándo llega a México?

3.- ¿Qué posibilidades hay de que llegue a América el juego **Full Metal Alchemist** para Wii?

4.- ¿Qué pasó con la sección de "Mariados"? ¿Va a resurgir algún día en la revista?

5.- ¿Cómo le hago para comprar Wiii Points con tarjeta de débito? Pues le intenté de muchas formas y no pude. ¿Va a haber en México tarjetas de Wiii Points?

Bueno, creo que por el momento son todas mis dudas, espero que me contesten en alguna de las ediciones de la revista.

Mario Peña Juárez
Vía correo electrónico

Qué bueno que les guste la nueva sección, realmente la hicimos pensando en cómo se conjugan los videojuegos y anime y demás medios en la cultura japonesa, así como en su momento lo hicimos con el cine convencional. Pronto les tendremos más sorpresas en esa sección así que manténganse pendientes. Cierto, **Deadly Creatures** ya tiene un buen rato de su lanzamiento (ocho meses) y quizá no se distribuyó tanto como otras franquicias, pero de que ya está en algunas tiendas, es un hecho. Otra opción es comprarlo por Internet en alguna página como ebgames.com o gamestop.com.

EA Sports Active es un título similar a **Wii Fit** que te permitirá ejercitarte de forma entretenida, mostrando 25 ejercicios que podrás realizar cómodamente en tu casa y utilizando la Balance Board. Cada rutina está perfectamente ejemplificada y corresponden a recomendaciones de entrenadores personales profesionales. **EA Sports Active** está disponible desde finales de mayo pasado, así que si quieres ponerte (o mantenerte) en forma, ya tienes dos opciones muy interesantes para conseguirlo.

La línea de juegos de **Full Metal Alchemist** sólo se tiene contemplada para Japón y me parece extraño que no se hayan animado en hacer la adaptación para América pues aquí también cuenta con una enorme cantidad de seguidores. El que sí llegó fue **Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy** para Nintendo DS. Esperemos que pronto nos den la gran sorpresa y se traiga no sólo esta franquicia, sino otras tantas que los fans del anime desean tener en sus manos.

La sección "Mariados" no ha desaparecido de la revista, pero así como el **Dr. Mario**, necesita que ustedes hagan las preguntas para que las resolvamos y publiquemos. Envíen sus dudas por email o correo tradicional agregando el asunto "Mariados", así las canalizaremos para ingresarlas directo en esa sección. Para comprar los Wii Points con tarjeta, sólo entra en el canal de tienda del Wii y sigue los pasos que allí se indican, ten a la mano la tarjeta porque te solicitarán la información completa.

Ahora bien, si quieres comprar tarjetas de Wiii Points de forma física, ya lo podrás hacer en muy poco tiempo, tal como si compraras tarjetas de recarga para tu celular, lo que no se ha comentado abiertamente es en qué tiendas estarán a la venta, pero lo más probable es que sea en cada punto de venta de productos Nintendo.

¡Hola, **Dr. Mario**! ¿Cómo están por allá? Espero que bien, salúdame a **Donkey Kong** y a **Yoshi**

Mis preguntas son:

1.- ¿Saldrá algún **Guitar Hero** de Michael Jackson? Porque estaría genial tocar sus canciones.

2.- ¿**Yoshi** va a tener una aventura en el queridísimo Wii? Ya que los de Nintendo DS son geniales.

3.- ¿Cómo desbloqueo a los personajes **Dry Bowser** y **Baby Luigi** en **Mario Kart Wii**?

4.- ¿Va a salir un juego de **Kirby** para Wii? Porque ya esperamos mucho y no llega nada.

Espero que me contesten, gracias de antemano.

Juan Luis Morgado,
México D.F.

¡Hola, Juan! No sé si Activision esté pensando en algo de **Guitar Hero** con Michael Jackson o en su defecto Electronic Arts con **Rock Band**, pero todavía es muy pronto para afirmar o negar algo. Ambas franquicias musicales están con su agenda llena, pero no descartamos que el próximo año nos den nuevas sorpresas, así quizá y sólo quizá... el rey del pop tenga un homenaje más como estelar en su segundo videojuego. Para desbloquear a **Dry Bowser**, sólo consigue una estrella en todas las Wii Cups de 150 cc. Para **Baby Luigi**, active ocho fantasmas "Expert Staff" en la opción Time Trials.

Por ahora no hay señas de **Yoshi** en Wii, salvo que estará dentro de **Super Mario Galaxy** como personaje de soporte. Pero no te desanimes, quizá en un futuro cercano se anuncie algún protagónico. El mismo caso es para **Kirby**, de él se ha dicho sobre un juego de aventuras nuevo... pero desde el GameCube y ahora en Wii se han dado rumores, pero nada en concreto.

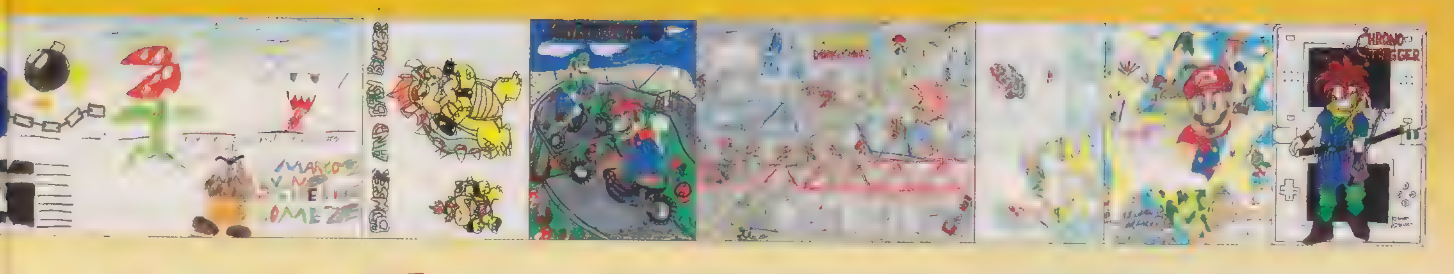
¡Hola, queridos amigos de Club Nintendo! ¿Cómo está todo? Bueno, quiero decirles que me encanta la serie de **Kingdom Hearts**, entonces estuve en Internet y vi una imagen de un juego de **Kingdom Hearts 3** para el Wii. Lo vi muy real, y esa es mi pregunta: ¿es cierto? Porque me parecería fantástico que fuera verdad, ya que el Wii es tan dinámico y las batallas en este juego son asombrosas. Les deseo lo mejor y mucho éxito a toda esta gran compañía.

Luis Eduardo
Caracas, Venezuela

Desde hace mucho está circulando un rumor de **Kingdom Hearts** para Wii, pero por desgracia sólo es eso... un rumor. Hemos visto versiones para las plataformas portátiles, pero nada en casero, esperemos que llegue pronto el momento que Square-Enix se decida a realizar una versión para Wii, o por lo menos, que hagan un paquete

EA Sports Active es uno de los títulos que más provecho le sacan a la Wii Balance Board, te servirá para mantenerte en forma al mismo tiempo que te diviertes con las múltiples actividades y rutinas que verás en pantalla, mismas que sí requieren un esfuerzo físico tal cual como si fueras a un gimnasio con un entrenador personal profesional.





Kingdom Hearts: Chains of Memories fue el primero en llegar a Nintendo a través del Game Boy Advance en el 2004. Allí, **Sora, Goofy y Donald** continúan con su aventura en busca de **Rikku** y el **rey Mickey**, adentrándose en un universo de fantasía que da paso a la próxima versión para Nintendo DS.

con las versiones anteriores que no llegaron a Nintendo; así, quien no lo haya jugado, tendría la oportunidad de disfrutar una emocionante aventura que combina personajes de Disney con los de Square, claro está, aderezado con la historia tan envolvente que ha caracterizado a la franquicia desde su inicio.

¿Cómo vas, **Doctor Mario**? Es la segunda vez que les escribo, así que me ahorro las flores y vamos directo al grano.

1.- Viendo la caja de la consola Nintendo GameCube, vi que era compatible con cables componentes, lo que se podría jugar juegos a una mejor resolución. ¿Es eso cierto? ¿La Wii soporta juegos a 720p? ¿Qué juegos son compatibles con el *Progressive Scan*?

2.- ¿Creen que el Wii MotionPlus sea un accesorio indispensable a futuro? Me refiero a que si después vendrá en todas las consolas Wii.

3.- ¿Qué saben sobre lo nuevo de **The Legend of Zelda** y **Mario** para Wii, así como **Golden Sun** para Nintendo DS?

Roger Morales
Vía correo electrónico

Así es, Roger. Con el cable componente podías mejorar la calidad de la imagen de tus juegos, claro está que también necesitabas contar con una televisión de alta definición (HDTV o EDTV), de lo contrario, no habría cambios significativos. Con este accesorio que suple el cable tradicional de video, se lograba una resolución de 480p. El Wii tampoco alcanza los 720p, de hecho, usando el cable componente también llega a 480p en monitores de alta resolución.

Algunos de los juegos de Nintendo GameCube que soportaban el escaneo progresivo (*Progressive Scan*) son: **Animal Crossing**, **Eternal Darkness**, **F-Zero GX**, **The Legend of Zelda: Wind Waker**, **Metroid Prime**, y muchos otros más que podías disfrutar con mejor imagen si contabas con los elementos necesarios.

El Wii MotionPlus sí será un accesorio clave para la siguiente generación de juegos en Wii, quizá no sea empleado por todos los licenciatarios, pero ten por seguro que Nintendo sí aprovechará esta ventaja para crear más y mejores títulos en Wii. Otras compañías como Ubisoft y Electronic Arts también están sacando provecho del nuevo periférico, así que sería bueno que lo tengas porque sí refleja una mejor experiencia en *gameplay*. Los títulos que mencionas (**Zelda**, **Mario** y **Golden Sun**) aún están en desarrollo, según mi pronóstico, el primero en llegar sería **Super Mario Galaxy 2**, seguido por **Golden Sun** (NDS) y más adelante el nuevo de **The Legend of Zelda**, este último promete una aventura sin igual que superará por mucho lo visto en **Twilight Princess**.

¡Qué onda, **Doctor Mario**! ¿Cómo está todo en el Mushroom Kindom? Bueno, quiero que le mandes un gran saludo de mi parte a todos los que hacen posible que la revista de Club Nintendo, espero que sigan sorprendiéndonos con grandes juegos mes a mes. Es la primera vez que te escribo y quisiera que respondieras las siguientes preguntas:

1.- ¿Las pantallas del Nintendo DS son intercambiables?

2-. ¿A qué dirección puedo enviar mis dibujos para la revista?

3.- ¿Habrá otro **Mortal Kombat** para el Wii? Es que soy un gran seguidor de la saga.

4.- ¿Cuándo llegará el juego de **New Super Mario Bros 2** a América? ¡Ya quiero jugarlo!

5.- ¿No sería grandioso si en el futuro juntaran a los personajes de **Super Smash Bros.** con los de **The king of fighters**? ¿No sería grandioso una pelea entre **Mario** y **Kio**? Bueno. para mí sí seria excelente.

Elliot Paolo
Amatitlán, Guatemala

Muchas gracias por tus comentarios, Elliot. Ya les pasé el mensaje a la H. mesa de redacción de la revista y, por supuesto, esperamos trabajar mucho mejor cada vez para ofrecerles artículos interesantes que te diviertan e informen, pero claro, también les pedimos a ustedes, queridos lectores, que nos envíen sus críticas, comentarios, sugerencias y demás retroalimentación para saber qué les gusta. ¿A qué te refieres con pantalla intercambiable? ¿Acaso será algo así como te cambio unas taparroscas por una pantalla de Nintendo DS? No, supongo que tu pregunta va hacia si puedes ir a un centro de servicio para que reemplacen tu pantalla de NDS dañada… pues eso sí se puede, sólo ubica un lugar cercano a tu casa y ellos te dirán qué solución tiene tu problema.

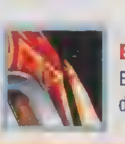
La dirección es: Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, Piso 2, Col. Santa Fe, Delegación Álvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F. No olvides poner el nombre de la revista en el destinatario. Tus dibujos de preferencia deben ir hechos en el sobre, aunque también se aceptan en hojas (sin que sean impresiones) o a través de nuestro correo electrónico, sólo toma en cuenta que tu dibujo esté en una resolución moderada para que no tenga problemas al momento de recibir tu correo.

La franquicia de **Mortal Kombat** es una de las infaltables en toda plataforma, pero a últimas fechas sólo se dedicaban a poner sus juegos en otras consolas ajenas a Nintendo. ¿Habrá otra edición? Aún no se sabe, pero cruza los dedos para que Midway le eche el ojo a Nintendo, pues sus últimos títulos den Wii quedaron muy bien y se jugaban increíble con el Wiimote.

New Super Mario Bros. Wii, aún no tiene fecha oficial, es probable que para fin de año, pero no podremos asegurarte hasta que Nintendo haga el comunicado oficial. ¿**Smash Bros.** y **The King of Fighters**? ¿Cómo se llamaría ese juego? ¿**The King of Brothers**? A pesar de que suena bien, no creo que hagan un *crossover* de tal calibre, porque las licencias tienen sus propios intereses y los personajes de Nintendo no tienen los mismos ideales que los de SNK, por ejemplo, pero quizá se vayan incorporando nuevos personajes de otras franquicias para el próximo **Super Smash Bros.**, quién sabe, aún es muy pronto para especular.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en escribirme a:
Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, D.F.
También puedes escribirme por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte por correo:
David Sánchez; Cuautitlán, Edomex.
Carlos Adonai; Tegucigalpa, Honduras.
Manuel Soria; Durango, Durango.
Matías Anex; Rancagua, Chile.
Israel Moreno; Quito, Ecuador.
Jorge Barrera; México, D.F.
Óscar Mendoza; Oaxaca, Oaxaca.
Orlando Santacruz; Fresnillo, Zacatecas.
Antonio Alejandre; Mérida, Yucatán.
Joaquín Chávez; San Luis Potosí, SLP.
Iván Desiderio; Tijuana, Baja California.
Ángel Hernández; La Mesa, B.C.
Cayetano García; Lima, Perú.
Diego Vargas; Copiapó, Chile.
Matías Vargas; Copiapó, Chile.
Edgar Sánchez; Ciudad Lerdo, Durango.
Carlos Azuara; Matamoros, Tamaulipas.
Miguel Otero; Río Grande, Puerto Rico.
Irineo Rodríguez; Guadalupe, Zacatecas.



El rombo de la portada
En septiembre estuvo cerca de la D de Metroid.

Diez años más tarde la fiebre amarilla no para

En ediciones anteriores te comentamos acerca de que Nintendo lanzaría en Japón un par de *remakes* de los famosos **Pokémon Gold** y **Silver** para Nintendo DS (originalmente aparecieron para el Game Boy Color en 1999), los cuales pensamos que serían anunciados durante el E3, pero eso no fue así, lo que dio pauta a varios rumores que señalaban que los títulos jamás saldrían de tierras orientales, pero por fortuna, todo quedó en especulaciones y por fin La Gran N ha hecho oficial su arribo, lo cual sucederá en primavera del 2010.

Los nombres que recibirán estos juegos no serán diferentes a los que se vieron en Japón, se conocerán como **Pokémon HeartGold** y **Pokémon SoulSilver**. La historia y personajes que incluirá el juego parece ser que serán los mismos que de la edición original; donde sí se notarán grandes cambios es en el *gameplay*, ya que sacará provecho de la pantalla táctil para que los duelos sean fluidos, al mismo tiempo que ordenar los ítems de tu mochila deja de ser un dolor de cabeza.



Sería interesante que también estuviera disponible el Pokémon Celebi, que fue la criatura especial para estas versiones.

Pokémon HeartGold Version



Obviamente que los gráficos también recibirán un tratamiento extra, para que luzcan similares a lo visto en las versiones **Diamond** y **Pearl**; por cierto, ya que mencionamos estos juegos, no se ha confirmado la compatibilidad para intercambiar nuestras criaturas o para mantener encuentros, lo cual de entrada luce complicado debido a los diferentes etilos que emplean, pero bueno, tal vez se le dé una solución.

Seguro te estás preguntando qué pasará con el famoso *PokéWalker*, que te comentamos hace algunos números ¿no es así?, pues por el momento no se habló del accesorio, pero es un hecho que en los próximos meses se revelará si existen planes de que acompañe el lanzamiento de estas versiones, y honestamente creemos que existen buenas posibilidades de que vea la luz en América, esperemos que así sea.

Inicia la temporada de caza de... dragones



Los monstruos de **Pokémon** no serán los únicos que invadirán nuestras consolas el próximo año, ya que Capcom ha revelado una de las noticias más esperadas por los usuarios de Wii: **Monster Hunter 3** viene a América el próximo año. No, no pidas que te den un pellizco, no estás soñando, ya está confirmado, la máxima obra de Capcom en lo que va del año está ya en proceso para debutar en 2010.

La serie **Monster Hunter** es una de las más famosas de Japón, además de que esta tercera parte viene en exclusiva para Wii, lo que desde hace meses ha despertado un gran interés de parte de todos los jugadores de este continente, mismo al que Capcom ha correspondido con el anuncio. Su aparición en el país asiático tuvo lugar el primero de agosto de este año, día en el que inmediatamente se agotó, demostrando lo que representa para el medio.

No hay fecha oficial aún respecto a su salida, pero creemos que puede ocurrir durante el primer semestre del año, ojalá así sea, porque realmente es un título fuera de lo común en todo sentido, de hecho, puede ser considerado como la mejor obra gráficamente hablando de la plataforma. Respecto al Wii de color negro que se vendía junto al juego en el mercado nipón, no se han hecho comentarios, por lo que su aparición es aún un misterio. Si quieres conocer más acerca de este fenómeno, no dejes de leer "Un Vistazo a Japón" en este mismo número, donde te comentaremos de todo lo que necesitas saber sobre **Monster Hunter**.

Este lanzamiento se sumará al de Tatsunoko vs Capcom, lo que demuestra la importancia que tiene nuestro continente para la compañía.

Prepárate para regresar en el tiempo con tu guitarra

Guitar Hero es hoy por hoy una de las franquicias más populares de la industria, su calidad como juego es innegable, lo que le ha permitido a la gente de Activision ofrecer versiones especiales, dedicadas por completo a un solo grupo. El primer título que vimos bajo este formato fue **Guitar Hero: Aerosmith**, que aunque no pudo superar el impacto causado por la tercera parte, sí superó las expectativas de los fans; por otro lado, recientemente tuvimos **Guitar Hero: Metallica**, que pese a su corte, ha sido considerado como uno de los mejores juegos musicales de la historia.



Esperamos que Guitar Hero siga en este camino, ya que la competencia con Rock Band estará más fuerte que nunca este final de año gracias a la versión dedicada a The Beatles.

Pues bien, la compañía mantendrá su apuesta por estos títulos, ya que en diciembre, específicamente el día 22, se estrenará **Guitar Hero: Van Halen** para Wii, basado en la popular banda estadounidense que causara furor en la década de los ochenta. Además de incluir temas de Van Halen, aparecerán algunos de bandas como Blink 182, The Offspring y Queen, por mencionar algunos, lo que nos deja claro que por variedad no se va a sufrir en ningún momento.

Como puedes darte cuenta, este 2009 será uno de los mejores años para la serie, ya que a este lanzamiento y al del ya comentado **Guitar Hero: Metallica**, se le sumará **Guitar Hero V**, que promete varias innovaciones como el hecho de poder usar hasta tres veces el mismo instrumento en las canciones. Esperamos que Activision siga con estos homenajes. ¿De que grupo o artista te gustaría un **GH**?

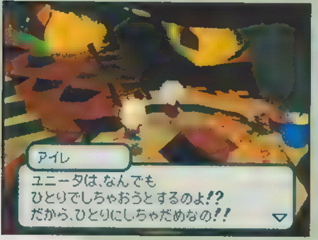
Las fantasías jamás terminarán

No es ningún secreto, Square Enix quiere renovar una de sus series emblema, nos referimos a **Final Fantasy**, que a pesar de su gran éxito, no deja de buscar mejoras que puedan representar una experiencia más grata para todos nosotros; dicha situación la hemos visto con la subserie **Crystal Chronicles** y la secuela de **Final Fantasy IV** (de la cual te presentamos un *review* completo en este mismo número), pero lejos de conformarse, esta racha se va a mantener un buen rato, ya que se ha anunciado **Final Fantasy Gaiden** para Nintendo DS.

Vaya que es una sorpresa este juego, por el momento no se tiene una fecha de salida ya establecida, pero parece ser que antes de que termine el año verá la luz en territorio japonés, momento en el cual podríamos empezar a especular con una adaptación para América. En cuanto a la historia, se sabe que tomaremos el papel de un príncipe que busca rescatar a su amada de las garras de un tirano... parece predecible, pero se cree que la trama se complicará conforme avances, dejando lo anterior como una simple introducción.

Otro punto que ha llamado poderosamente la atención son los gráficos, los cuales son coloridos, dando la sensación de haber sido trazados a mano, alejándose por completo del estilo tradicional. Todo apunta a que este nuevo **Final Fantasy** será un gran juego, esperemos que estas pruebas para revitalizar la saga continúen, pero ahora en Wii.

Este puede ser uno de los mejores juegos RPG del año, alejarse del estilo clásico de la serie puede ser una de las mejores apuestas que haya realizado Square Enix.









TOP 10



Muramasa: The demon Blade (Wii)

Si eres de los que añora un buen título de la vieja escuela, con *gameplay* tipo *sidescroll* y gráficos que sorprenderían a cualquiera por su excelente diseño, te recomendamos ampliamente que le des una oportunidad a **Muramasa**, título que nos presenta la compañía Ignition Entertainment, el cual se desarrolla en torno a la historia de un par de héroes del Japón feudal, poderosos guerreros que utilizarán todos sus medios para conquistar esta aventura. La primicia describe que un gurpo de personas está detrás de las míticas espadas maldecidas, que podrían traer caos y sufrimiento al mundo, por lo que tu misión será evitar esa catástrofe y vencer a cada uno de los rivales que traten de detenerte.



2 The Beatles Rock Band (Wii)

Hace unos días se estenó la esperada entrega de los Beatles en **Rock Band**, por supuesto, nuevos instrumentos estarán disponibles para que te pongas en sintonía con alguno de los talentosos integrantes del cuarteto de Liverpool. La selección de canciones fue tan detallada que seguramente no defraudará a ninguno de los fans. Por supuesto, este título no sólo está enfocado a quienes sean afines a la banda, pues será del agrado de jugadores de corazón y nuevos participantes que se unan a la euforia por los títulos de ritmos. Otra de las ventajas de esta entrega, es la posibilidad de tocar tres instrumentos similares, detalle que no existía y que vendrá a refrescar el concepto de **Rock Band**.

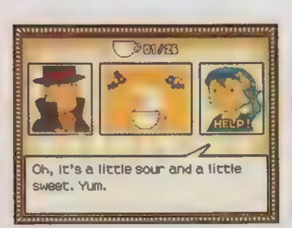


3 Final Fantasy IV: The After Years (WiiWare)

Son pocas las veces que se nota una continuación directa en un **Final Fantasy**, pero ahora Square-Enix nos brinda la oportunidad de conocer qué ocurrió luego de que **Cecil** y su grupo de guerreros vencieran a **Zeromus** en la luna. Toda esta nueva aventura la veremos directo en WiiWare a un costo relativamente bajo y cuenta con la calidad clásica de **Final Fantasy**, su música, historia y desarrollo de personajes que tanto nos agrada. **After Years** se vive muchos años después del final de **FFIV**, con un mundo reconstruido y paz aparente. Sin embargo, la emblemática luna vuelve a a aparecer, provocando que múltiples demonios invadan el castillo Baron, dando inico a una nueva e impactante odisea.

4 Spyborgs (Wii)

Capcom, a través de la compañía desarrolladora Bionic Games, nos presenta una intensa historia futurista que involucra a tres héroes, **Clandestine**, **Bouncer** y **Stinger**. Ellos son soldados de alto nivel que combinan su potencial humano con nuevas herramientas tecnológicas que agregan poderes especiales como armas y armaduras espectaculares para que puedan enfrentar los retos más exigentes del momento. Sin embargo, no son los únicos con estas características y otro elemento más fue seducido hacia otros terrenos, traicionándolos y casi exterminándolos, así que los **Spyborgs** ahora tendrán que buscarlo para hacerlo pagar, antes de que su rival logre el poder absoluto y conquiste el territorio.



5 Professor Layton and the Diabolical Box (NDS)

En América no se concocía mucho sobre este curioso personaje, pero en Japón ya es todo un clásico que no sólo va por su tercer juego, sino que ya están desarrollando una pelicula que describa las historias sorprendenes de **Layton**. Con tales antecedentes, no es para menos que en nuestro continente esté causando tanto revuelvo, pues se trata de un juego que además de ponerte a investigar muy al estilo de **Sherlock Holmes**, también te mantendrá entretenido con más de 150 minijuegos que pondrán a prueba tu habilidad mental en diferentes categorías. Aquí el misterio estará basado en una caja mágica que puede traer fortuna o peligro a quien la abra.

6 TMNT: Smash Up! (Wii)

No es de sorpresa que Ubisoft nos presente **TMNT: Smash Up!**, un título de pelea que reúne a cada uno de los personajes principales de la serie **Teenage Mutant Ninja Turtles**, en un duelo de cuatro guerreros simultáneos como ocurre en **Super Smash Bros.**, de hecho, no creas que se trata de una copia vil y cualquiera, pues fue creada por el mismo equipo de desarrollo que se encargó de ambos proyectos, por ello notarás tantas similitudes, pero eso sí, también garantizando que se trata de un *gameplay* dinámico, entretenido y con la calidad que ya hemos probado anteriormente en el caso de **Mario**.

7 Mario & Luigi: Bowser's Inside Story (NDS)

Por primera ocasión en la historia de los videojuegos de **Mario**, **Bowser** tendrá una participación estelar y de grandes proporciones, de hecho, podrás controlarlo mientras persigue a sus enemigos, pero un nuevo elemento se une al estilo de juego, pues las historias serán intercaladas, es decir, por momentos recorrerás los rincones del reino de los hongos utilizando a **Bowser**, pero en otro instante podrías controlar a **Mario** y a **Luigi**, quienes estarán dentro del estómago del rey **Koopa**. La historia cuenta que un extraño enemigo le dio a **Bowser** un hongo especial, con el cual después pudo absorber a los plomeros, pero también quiere robarse su reino y lograr lo que el rey **Koopa** nunca ha podido.

8 G.I. JOE: The Rise of Cobra (Wii)

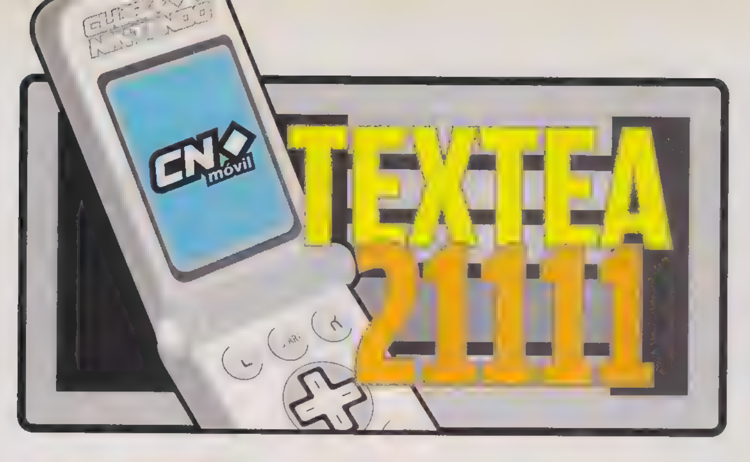
Luego de que los personajes de acción más populares de los 80 permanecieran sin dar noticias, ya están de regreso en una asombrosa participación en la pantalla grande, de donde se desprende el reciente juego para Wii y NDS. Aquí seguirás de cerca la misión de este escuadrón que se enfrentará a su acérrimo enemigo, **Cobra**. En Wii, lucharás en numerosos escenarios diseñados en tres dimensiones, con acción en tercera persona para que controles el escenario completo y a cada uno de los héroes, quienes tendrán habilidades especiales y poderes que harán de esta entrega, una de las más heroicas de la consola.

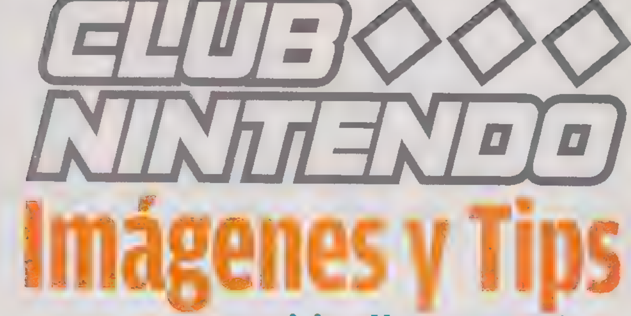
9 Metroid Prime Trilogy (Wii)

Estamos a pocos meses de que las compañías Team Ninja y Nintendo saquen a la venta la nueva aventura de **Samus** para Wii y, mientras ello ocurre, qué mejor que revivir la historia de la saga **Priime**, en una trilogía que le dará la cualidad de los controles de Wii a las dos primeras etapas que salieron en el GameCube, por supuesto, el paquete incluye los tres juegos a un precio razonable, por lo que será una oportunidad única para que juntes tu colección de Retro Studios (desarrolladores de la saga **Prime**). Por supuesto, también se adaptaron detalles como el ancho de la imagen, para que luzca al 100% en tu pantalla de alta resolución.

10 Fossil Fighters (NDS)

Para que experimentes la emoción de buscar restos de dinosaurios, te presentamos **Fossil Fighters**, un curioso y entretenido juego para Nintendo DS que te pondrá en el papel de un arqueólogo quien no sólo descubrirá restos fósiles, sino que también se valdrá de las características de la consola para limpiar los huesos y posteriormente unirlos para reanimar a las criaturas, dándoles vida para luego entrenarlas y llevarlas al combate como en los juegos de **Pokémon**. Por supuesto, tendrás un sinfín de poderes con cada dinosaurio, así que arma bien tu equipo para luego enfrentar a los retadores del juego o a tus amigos a través de la conexión inalámbrica local.





Servicio sólo para México

Paquete Tips — CLUB NINTENDO 21111

Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular los mejores tips diariamente de diferentes juegos.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 21111

$50.00 IVA incluido por suscripción mensual.

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 21111	ABC Wii.MPT.Para obtener Coin Collectors...

Tip Individual — CLUB NINTENDO 61111

Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.

Sigue estas sencillas instrucciones:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT NIN y envíalo al 61111

$6.00 IVA incluido por mensaje.

Envía	al	y recibes
ABC CT NIN	Number 61111	ABC Wii.KOF.Para obtener Art Gallery...

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:

Virtua Tennis 2009 (Wii)	Metroid Prime Trilogy (Wii)
Adventure Island: The Beginning (Wii)	Shin Megami Tensei: Devil Survivor (NDS)
New Play Control! Mario Power Tennis (Wii)	Ghostbusters The Video Game (Wii)
Resident Evil Archives: Resident Evil (Wii)	Guitar Hero Smash Hits (Wii)
The King of Fighters: Orochi Saga (Wii)	Naruto Shippuden: Ninja Council 4 (NDS)

Los mejores tonos de videojuegos. Envía CT REAL + "clave" al 31111
Ejemplo: CT REAL CONGRAT al 31111 Precio por tono real: $ 15 IVA incluido

TONO	CLAVE	TONO	CLAVE
Congratulations	CONGRAT	Secret Level	LEVEL
Mortal Combat	WOMBAT	Start your engines	START1
Game Over	OVER	Try Again	TRY
Highscore	SCORE	Winner	WINNER

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT FOTO "clave" y envíalo al 31111





C661 C662 C663

C664 C665 C666

Ejemplo:

Envía — ABC CT FOTO C665

al — Number 31111

$15.00 IVA incluido

Sólo para celulares GSM con WAP configurado. El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.

Lleva tu logonombre de Club Nintendo en tu celular, estos son los pasos a seguir:

1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.

2 Escribe: CT LOGOCOLOR + "clave" + "tu nombre" y envíalo al 31111

Ejemplo:

Envía — ABC CT LOGOCOLOR C673 JUAN

al — Number 31111

Precio por imagen: $15 con IVA incluido
Sólo celulares GSM con WAP configurado.
Consulta lista de nombres en:
esmasmovil.com
Aplican restricciones.

$15.00 IVA incluido

RICARDO C667



C668



C669

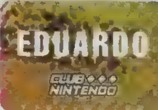


C670

C671



C672



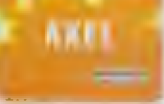
C673



C674

MARCELA C675

FEDERICO C676



C677



C678

Log@in



La recomendación del mes es...

[illegible]

[illegible]



¡Qué edición tan completa tenemos! De eso te darás cuenta conforme vayas avanzando en cada página de Club Nintendo. ¿Qué tal el arte de Metroid que tienes a tu derecha? No quise dejar pasar la oportunidad para compartirlo contigo, desde que Nintendo lo mandó, supimos que teníamos que darle un buen espacio, por eso se llevó una plana completa, tú decides si lo recortas y lo pegas. Además, recomendación del mes, noticias de John, George, Paul y Ringo, y el regreso de Monkey Ball.

El 9 de septiembre llegó al Wii la Beatlemanía

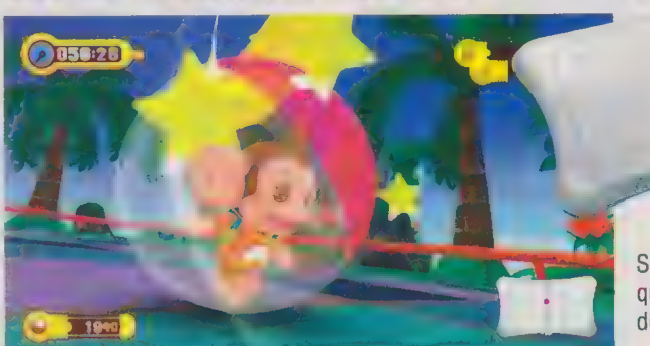
Así es, el plazo se cumplió y **The Beatles: Rock Band** apareció en las tiendas alrededor del mundo, el juego está disponible para todas las consolas y llega con batería y guitarras nuevas (eso seguramente ya lo sabías). Arma tu cuarteto y crea tu caverna para que revivas la música que cambió la historia (eso estuvo muy Radio Universal, ja, ja).



Esta es la versión disponible para Wii.

En este caso también acompañamos la nota con un *review* bastante amplio acerca de **The Beatles: Rock Band**, conoce las canciones y funciones del juego. ¿Quién se imaginaría en los años 60 que los de la banda de Liverpool estaría en un videojuego?

Sega prepara el lanzamiento de Super Monkey Ball Step & Roll con el uso de la Balance Board de Nintendo



Las compañías que desarrollan para Nintendo siguen aprovechando las ventajas que dan los accesorios compatibles con el Wii. En este caso la "tabla de balance" que apareció con el **Wii Fit**, se presta para pasar un rato agradable con la nueva versión de **Monkey Ball**.

Si bien es cierto que este juego es bastante entretenido en los modos que hemos jugado, ahora podemos imaginar que las pistas y recorridos se disfrutarán más con esta nueva adición.

Samus Aran

Para los que después de nuestro número anterior, aún querían más de **Metroid**, les dejo este gráfico que Nintendo liberó en el lanzamiento.



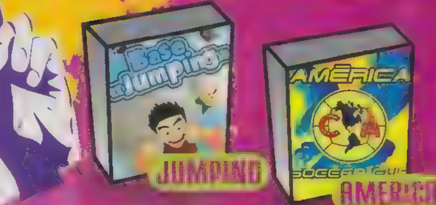
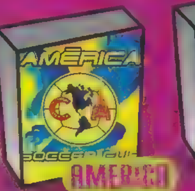


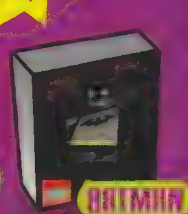
"Servicios sólo para México"

JUEGOS

DESCARGA A TU CELULAR LOS MEJORES JUEGOS

los juegos más chidos



JUMPING · AMERICA · SHARK2 · BATMAN

pasatiempos

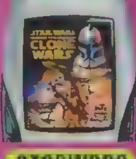


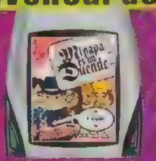
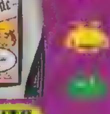




DOKI2 · VEGAS · FRED · SUDOKU · CRUCI

aventuras

INDIANA · STARWARS · DOBLE · CATS · INCOGNITO

deportes






HOOLIGAN · SHOW · BRUCELEE

Instrucciones:
Envía CN JUEGO + "clave del Juego" al 91111
Ej: CN JUEGO AMERICA

TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO
PRECIO POR JUEGO: $30 IVA INCLUIDO

Tonos reales

- 2 Palabras / Motel y Paty Cantú....................PALABRAS
- 7 Things / Miley Cyrus....................THINGS
- Amantes escondidos / German Montero....................AMANTES
- Baby please / Allison....................BABY1
- Esto es lo que soy / Jesse y Joy....................SOY
- I know / Drake Bell....................IKNOW
- Paso el tiempo / Belanova....................TIEMPO2
- Pose / Daddy Yankee....................POSE
- Quiero ser / Mazizo Musical....................QUIEROSER
- Shut up and let me go / The Ting Tings....................SHUTUP
- Te amo, te amo / Paizaz de Guanaceví....................TEAMO
- A labio dulce / Iskander....................ISKANDER
- Right round / Florida....................RIGHT
- Great DJ / The Ting Tings....................GREATDJ
- Gasolina /Daddy Yankee....................GASOLINA
- Lo que pasó, pasó / Daddy Yankee....................PASO
- Dile / Don Omar....................DILE
- Rakata / Wisin y Yandel....................RAKATA
- Ven bailalo / Angel y Khriz....................BAILALO
- Rompe / Daddy Yankee....................ROMPE
- Dale Don dale / Don Omar....................DALE
- Conteo / Don Omar....................CONTEO
- Gangsta zona / Daddy Yankee....................ZONA
- Angelito / Don Omar....................ANGELITO
- La botella (chorus) / Match & Daddy....................BOTELLA
- Desde que llegaste / Reyli....................DESDE
- Para siempre / Vicente Fernández....................SIEMPRE
- Perdoname / La Factoria....................PERDONAME4
- La muy muy / Amandititita....................MUYMUY
- Algun dia (en vivo) / Julieta Venegas....................ALGUN2
- Sexy movimiento / Wisin & Yandel....................SEXY
- No te quiero nada / Ha-Ash....................NADA2
- Te desean / Luis Miguel....................DESEAN
- No vuelvo más / Ximena Sariñana....................VUELVO
- Jamas / Kalimba....................JAMAS2
- Vuelvo / Beto Cuevas....................VUELVO2
- Bailando solo / Lagrimita y Costel....................SOLO2
- El tiempo de ti / Playa Limbo....................TIEMPO
- Tres / Juanes....................TRES
- Lloro por ti / Enrique Iglesias....................LLORO
- No me doy por vencido / Luis Fonsi....................VENCIDO
- Si tu te vas / Los Temerarios....................SITUTE
- Inolvidable / Reik....................INOLVIDABLE
- Yo no te puedo olvidar / Nikki Clan....................NOTEPUEDO
- Thriller / Michael Jackson....................THRILLER
- Arde el cielo / Maná....................ARDE
- Yo quiero / Camila....................YOQUIERO
- El último vals / La Oreja de Van Gogh....................VALS
- Enamorada / Miranda....................ENAMORADA

¡Descarga ya los mejores tonos reales!

Instrucciones
Envía CN TONO + "clave" al 81111
Ej: CN TONO PALABRAS

TU CELULAR DEBE TENER WAP CONFIGURADO
PRECIO POR TONO REAL: $ 23 IVA INCLUIDO

COMBOS

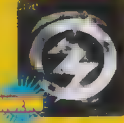
DESCARGA A TU CELULAR LOS ÉXITOS DE TUS ARTISTAS FAVORITOS

tono real + foto

Envía CN COMBO + "clave" al 91111
Ej: CN COMBO POKER




Womanizer
WOMANIZER

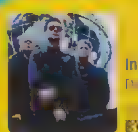

NADA3


Poker face
POKER

Fotografía
FOTOGRAFIA

MUYMUY


LUCKY2


In sympathy
SYMPATHY


Abrazar la
ABRAZAR


Love today
TODAY


Que nos paso
NOSPASO


Me estás tentando
TENTANDO

91111



Instrucciones para descargar tonos polifónicos:
Envía CN POLI + "clave" al 31111 Ej: CN POLI LOBA

REGGAETON

Te amo / Makano	TEAMO5
Na de Na / Khriz y Angel Ft. Gocho y John Eric	NANANA
Luna / Eddy Lover	LUNA
Dime / Ivy Queen	DIME5
Dame un poquito / Wisin & Yandel	POQUITO
Abusadora / Wisin & Yandel	ABUSADORA
No es culpa mía / Daddy Yankee	CULPAMIA

ÉXITOS EN INGLÉS

Love is here / Sonohra	LOVEIS
Beautiful / Akon feat. Dulce Maria	BEAUTIFUL3
Don't stop believing / Glee Cast	BELIEVIN
Fire burning / Sean Kingston	BURNING3
I gotta feeling / The Black Eyed Peas	FEELING
Knock you down / Keri Hilson Ft. Kanye West & Ne Yo	KNOCK
New divide (So give me reason) / Linkin Park	DIVIDE
No boundaries / Kris Allen	BOUNDARIES
Second chance / Shinedown	CHANCE
Out last night / Kenny Chesney	NIGHT2
Use somebody / Kings of Leon	SOMEBODY
Primavera anticipada / Laura Pausini & James Blunt	PRIMAVERA
Birthday sex / Jeremih	BIRTHDAY
Walking up in Vegas / Katy Perry	INVEGAS
I know you want me / Pitbull (Calle 8)	IKNOW1
Dont trust me / 3 OH! 3	TRUST1
Halo / Beyonce	HALO
Sugar / Flo Rida Ft. Wynter	SUGAR
If you seek amy / Britney Spears	SEEK
Lies / McFly	LIES
Just dance / Lady Gaga	DANCE2
Single ladies / Beyonce	LADIES1
Shut up and let me go / The Ting Tings	SHUTUP2
Circus / Britney Spears	CIRCUS
Hot 'n cold / Katy Perry	COLD
Shut up and drive / Rihanna	DRIVE
Close to me / The Cure	CLOSE
No one / Alicia Keys	ONE
Stronger / Kanye West	STRONGER
Girls just wanna have fun / Miley Cyrus	HAVEFUN
American boy / Estelle Ft. Kanye West	AMERICAN
In my arms / Kylie Minogue Ft. Aleks Syntek	ARMS
Mary Jane shoes / Fergie	MARY1

ÉXITOS EN ESPAÑOL

La Loba / Shakira	LOBA
Besos fáciles / Sonohra	FACILES
Causa y efecto / Paulina Rubio	CAUSA
Dar la vuelta / Equivocal	VUELTA
Deja llevarte / Deme	LLEVARTE
Jueves / La Oreja de Van Gogh	JUEVES
Lo que una chica por amor es capaz / Gloria Trevi	PORAMOR
Manos al aire / Nelly Furtado	AIRE3
Me gustas tú / Manitú	MEGUSTAS
Perdido / Manitú	PERDIDO
Ser el viento / Iskander	VIENTO2
Hasta contar a mil / JotDog	HASTACONTAR
A quien tu decidiste amar / Sandoval	AMAR3
Peter Pan / El Canto del Loco	PETERPAN
Dímelo a mí / Eros Ramazzotti	DIMELO3
El culpable soy yo / Cristian Castro	CULPABLE
Enamorado de ti / Diego Shoening	ENAMORADO1
Viajando por el mundo / LOL N' LUV	VIAJANDO
No soy una señora / María José	SENORA
¿Qué nos pasó? / Reyli Barba	QUENOSPASO
Nunca tendré / Coti	TENDRE
Las luces de esta ciudad / División Minúscula	LUCES
Tú no eres para mí / Fanny Lu	TUNOERES
Ella es bonita / Natalia Lafourcade	BONITA
Te amo tanto / Nigga	TEAMOTANTO
Mundo de caramelo / Danna Paola	CARAMELO
Ahí vienes / Motel	VIENES
Electromovimiento / Calle 13	ELECTRO
Lentamente / Fey	LENTAMENTE
Alquimista / Jaguares	ALQUIMISTA
Vuelvo / Beto Cuevas	VUELVO
Lo que yo sé de ti / Ha - Ash	YOSE1
Aquí estoy yo / Luis Fonsi	ESTOYYO
Dime / Nigga	DIME3
Odio por amor / Juanes	ODIO
¿Quién? / Ricardo Arjona	QUIEN4
No me destruyas / Zoé	DESTRU
Pasó el tiempo / Belanova	TIEMPO3
Fui / Reik	FUI1
Un gancho al corazón / Playa Limbo	GANCHO
Suave y tierno / Klazykeroz	SUAVE3
Déjame ir / Paty Cantú	DEJAME2
Ya lo veía venir / Moderatto	VEIA
Algún día / Julieta Venegas	ALGUNDIA
El regalo más grande / Tiziano Ferro, Anahí y Dulce	REGALO





JUEGO






¡Descarga en exclusiva el juego de Atrévete a Soñar!
Envía CN JUEGO PATITO al 91111
Tu celular debe tener WAP configurado. Precio por juego $ 30 IVA incluido

COMBOS

sonido real + foto
Precio por combo $ 30 IVA incluido

Estrella de rock — ESTRELLA1
Fiesta — FIESTA1

Envía CN COMBO + "clave" al 91111



Descarga el tono oficial de Atrévete a soñar y llévate una exclusiva foto
Envía CN COMBO CARAMELO al 91111

SONIDOS REALES

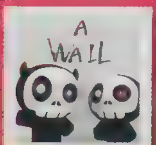


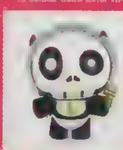
Si no contestas, iiiiuuu
Clave: DIVINAS1
Si contestas vales mil
Clave: DIVINAS2
O sea, contesta loooser
Clave: DIVINAS3

Envía CN REAL + "clave" al 31111
EJ: CN REAL DIVINAS1

CRACK & BONKY

Tu celular debe tener WAP ... incluido.










ANIMACIONES



Envía CN ANIM + "clave" al 31111
Ej: CN ANIM NEKITO9

IMÁGENES


MARUDA8


SUMITO9

TAIRA19

TAIRA20

Envía CN FOTO + "clave" al 31111
Ej: CN FOTO SUMITO9

esmas móvil®

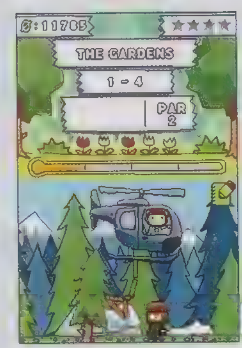


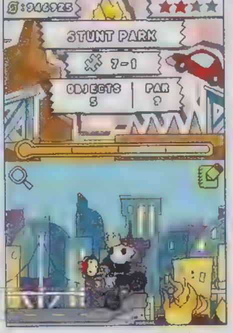
Scribblenauts

Warner Bros. Interactive Entertainment

NINTENDO DS

En el pasado E3 se presentó infinidad de títulos, pero existió un par que despuntaron del resto, no por su calidad gráfica ni por su nombre, lo hicieron basados en el ingenio, nos referimos a **Drawn to Life** y a **Scribblenauts**; del primero ya te hemos hablado en números anteriores, por lo que en esta ocasión, nos enfocaremos en **Scribblenauts**, título para Nintendo DS que desde ahora, está destinado a lo más alto; no estamos exagerando, obras como este juego son una muestra clara de lo que Nintendo desea que se desarrolle en sus consolas, es, definitivamente, otro mundo; ojalá que más empresas se dedicaran a realizar trabajos como éste que ha mostrado Warner Bros.





Las palabras que puedes utilizar para salir de alguna situación comprometida son demasiadas, el límite es tu imaginación.

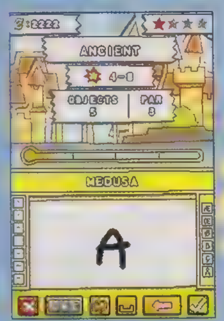
Amplio vocabulario

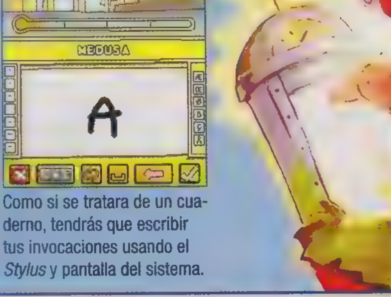
Resulta impresionante la cantidad de palabras que puedes escribir en tu cuaderno, en total son más de diez mil, pero lo mejor de todo es que no todas representan a objetos de uso común; imagina que puedes invocar a dragones, pulpos gigantes, a Albert Einstein, vampiros, incluso a Dios, todos con habilidades distintas que te serán de gran ayuda, no sólo para superar obstáculos, sino también para derrotar a ciertos enemigos. Siempre quedará la polémica en la dificultad, ya que puedes invocar a un enemigo que de antemano sepas que nadie derrotará.

Salva al mundo... con tu cuaderno

En **Scribblenauts** controlas a un niño con gran imaginación, que debe terminar más de 200 niveles repletos de *puzzles*, todo con el objetivo de obtener unas pequeñas estrellas. Lo sabemos, de entrada la historia suena simple y extremadamente aburrida, pero es sólo el pretexto para desarrollar un concepto innovador como pocos. El protagonista no contará con armas de ningún tipo, estará equipado simplemente con una especie de casco y un cuaderno mágico, el cual tiene la habilidad de aparecer cualquier cosa que sea escrita en él.

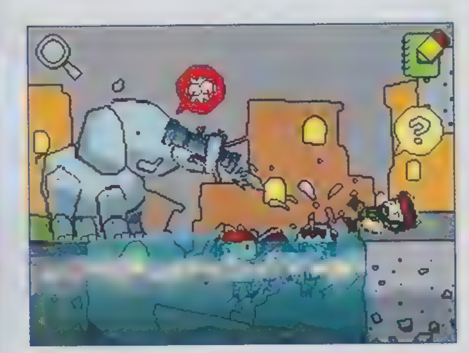
Ya se pone interesante el asunto, ¿verdad? Para que te quede más claro lo anterior, vamos a platicarte de los ejemplos que hemos apreciado en algunos videos. Una estrella se encuentra en la punta de un árbol, ¿cómo la tomarías?, seguro que estás pensando en una escalera, pues bien, tu respuesta además de obvia, soluciona el problema, pero no es la única manera de hacerlo. Bien se puede escribir "castor", y aparecerá el pequeño animal para derrumbar el árbol con todo y estrella. Cómo te puedes dar cuenta, no vas a tener límites, bastará con que imagines para que suceda.





Como si se tratara de un cuaderno, tendrás que escribir tus invocaciones usando el *Stylus* y pantalla del sistema.





El aspecto gráfico, aunque no es de lo mejor de la consola, se acopla perfecto a lo que quieren los programadores.

Con lo anterior, el juego tiene un *replay value* bastante elevado, podríamos decir que casi infinito, pero si aun así no te sientes satisfecho, los desarrolladores han agregado una opción especial en la que podrás editar tus propios niveles, lo cual por cierto apunta a ser muy sencillo gracias a la utilización del *Stylus* y la pantalla táctil, por lo que simplemente bastará con que toques el lugar donde quieres colocar los objetos seleccionados para tu obra.

Nunca dejes de imaginar

Sorpresas como ésta son las que dictan el camino a seguir en la industria, **Scribblenauts**, a diferencia de juegos para otras plataformas con gráficos en HD, pertenece a un nivel muy diferente, un lugar que está disponible sólo para obras de verdadera siguiente generación; desde ahora podemos afirmar que marcará un antes y un después en la creación de videojuegos, situación que no se hubiera podido alcanzar sin un *hardware* revolucionario como el que Nintendo ofrece.





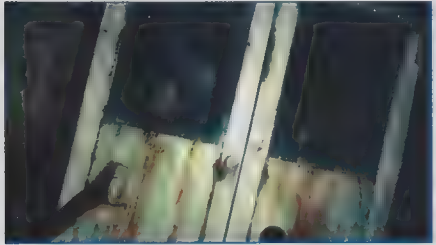
¿Qué será mejor, una espada o un cañón? Eso tendrás que descubrirlo por ti mismo jugando este gran título.

JU-ON: The Grudge

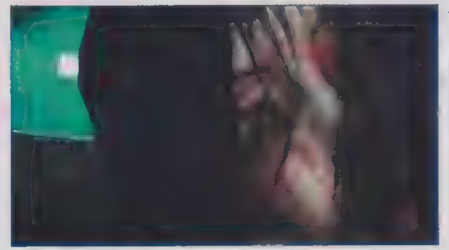
Rising Star Games



Si bien en generaciones pasadas nos quejábamos de la falta de juegos *survival horror* en sistemas de Nintendo (con excepción de **Resident Evil**), ahora podemos asegurar que Wii es la consola con mejor catálogo del género, no sólo por los juegos que cuenta, sino por los que están pos salir, de los que destacaríamos una apuesta muy interesante de la cual no se ha hecho mucho ruido, **JU-ON: The Grudge**, título desarrollado por Rising Star Games, con el que piensan demostrar de lo que son capaces.



El suspenso estará a la orden del día, la atmósfera que se crea es tal que no vas a querer abrir las puertas a tu paso.



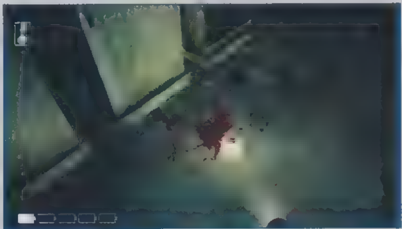
Escenas como ésta van a ocasionar que prendas todas las luces de tu casa o que le hables a tus amigos para jugar.

Una maldición se transmite de persona a persona

El título está basado en una película japonesa del mismo nombre, la cual se estrenó en el año 2000 en Japón, y que gracias a su gran éxito, se adaptó para el mercado americano cinco años más tarde. Cabe mencionar que el cine de terror nipón es sin duda alguna el mejor del mundo, se olvidan de efectos especiales para brindarnos historias inteligentes, aderezadas por un ambiente tétrico espectacular, que te mantiene al filo del asiento todo el tiempo, como es el caso de **JU-ON**.



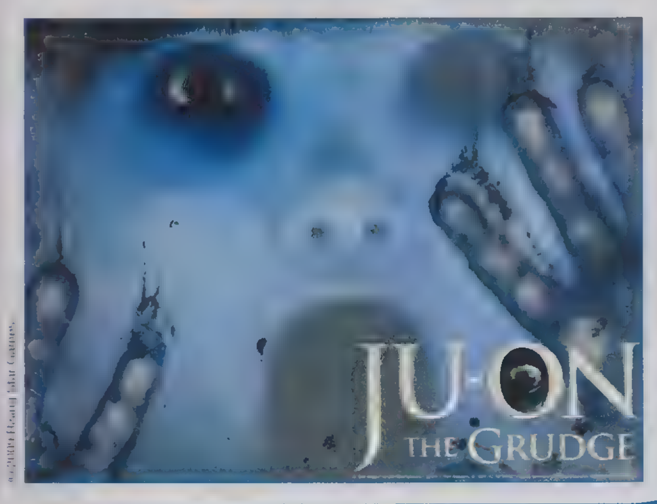
No olvides revisar hasta el último rincón de los escenarios, puedes encontrar artículos valiosos.



Al igual que en la película, se han cuidado todos los detalles para que juegues al filo de tu asiento.

Para el videojuego se espera mantener él mismo nivel de tensión visto en las cintas, por lo que todo el desarrollo ha sido supervisado por el director de los filmes, el señor Takashi Shimizu, quien sabe perfectamente cómo ocasionar que el espectador se muera de miedo. Por principio de cuentas, la perspectiva que se empleará para el juego será la de primera persona, esto para acentuar los momentos clave en la historia.

No vamos a contar con armas como en **Dead Space**, aquí simplemente tendrás una linterna para ver por dónde caminas, a la cual por cierto, se le terminan las baterías muy rápido, por lo que debes estar renovándolas constantemente. El objetivo es simplemente sobrevivir, escapar de todos los peligros, lo cual tiene mucho sentido, ya que sería poco lógico si eliminaras a un fantasma a balazos, ¿no crees? Para cumplir con tu objetivo debes encontrar objetos que te ayuden a avanzar, como llaves o cuerdas.



Ya era hora que se decidieran a realizar una adaptación a videojuego de estas cintas niponas que han tenido un gran éxito en todo el mundo, al grado de que se han visto versiones adaptadas para el mercado americano, aunque la verdad, nos quedamos con las japonesas.

El terror te paralizará

Las secuencias en las que aparecen los fantasmas son escalofriantes, de hecho, la compañía realizó algunas pruebas en las que ponían personas de diferentes edades y género a jugar en una habitación oscura, al principio todos muy valientes resistieron los primeros minutos controlando al personaje principal por los pasillos de la casa fantasma, pero en cuanto comenzaban los ruidos raros o las escenas fuertes, salían corriendo del cuarto sin pensarlo dos veces, es más algunos iban gritando, lo cual muestra el grado de realismo que esperan transmitir los desarrolladores a todos los jugadores, idea que aplaudimos después de ver algunos videos; es escalofriante.



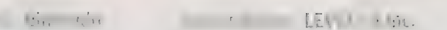
Cuida la vida de tus baterías, ya que de lo contrario te quedarás a oscuras, y no creemos que quieras seguir avanzando.

JU-ON: The Grudge tiene como fecha tentativa de aparición el mes de diciembre, por lo que tendrá una fuerte competencia con **Silent Hill**, sin embargo creemos que tiene elementos suficientes para salir adelante y convertirse en una de las pocas adaptaciones exitosas de película a videojuego que se hayan dado en estos años, de cualquier modo te ofreceremos nuestras impresiones completas en cuanto haya salido a la venta.



La escena que se convirtiera en un clásico de las cintas ahora la podrás vivir en tu Wii... ¿No estás emocionado?


CLUB NINTENDO
Revista Oficial de Nintendo
© 2008 Nintendo





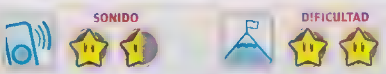
EVERYONE E — Violencia moderada, Referencias a alcohol.

Nintendo siempre se ha caracterizado por buscar nuevos conceptos en una industria cada vez más saturada de fórmulas repetidas, lo hemos visto desde hace años con series como **Pokémon**, **Animal Crossing** o **Nintendogs**, pero uno de los que se ha colocado en el gusto de los jugadores de forma prácticamente inmediata es **Professor Layton** para Nintendo DS, que tras estrenarse en nuestro continente hace ya poco más de un año, dejó a todo el mundo esperando la secuela, que por fin ha aparecido, y podemos decirte que **Professor Layton and the Diabolical Box** es magnífico.



GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA

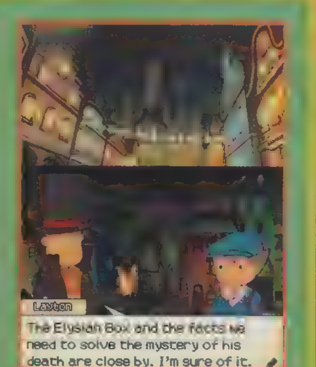

RANKING EN 9.0

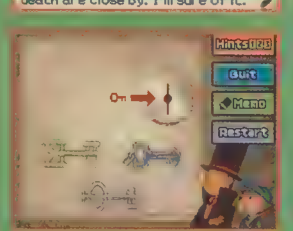
LA VIDA SIEMPRE NOS AGUARDA SORPRESAS, ALGUNAS NADA AGRADABLES, PERO SIEMPRE DEBEMOS SEGUIR MIRANDO HACIA ADELANTE...

Forjando su propio camino

Esta saga vio la luz por primera vez en Japón durante el 2007, momento desde el cual buscó ser diferente, dieron un giro inesperado al género de aventura y misterio, ya que en este título no ibas a avanzar eliminando enemigos o buscando llaves hasta debajo de las piedras, no, lo único que necesitas para completar las misiones es de tu ingenio, no importa la experiencia que tengas en los videojuegos, pasa a segundo término.

Lo anterior no quiere decir que el juego sea sencillo de completar u orientado al público infantil, para nada, de hecho los acertijos que presenta son un verdadero desafío para tu intelecto; pero antes de hablar de ellos en forma, revisemos la historia que abordará este título.





Una luz al final del túnel

Los protagonistas vuelven a ser los mismos de **The Curious Village**, el **Professor Layton** y su fiel aprendiz, el pequeño **Luke**. Todo transcurría normal en sus vidas, hasta que **Layton** se entera de una terrible noticia, su maestro, el **Dr. Schrader** ha perdido la vida, pero todo apunta a que hubo algo sucio detrás de su deceso, por lo que se da a la tarea de investigar los hechos junto con su compañero. Su búsqueda los lleva a encontrar una misteriosa caja conocida como **Elysian Box**, la cual se rumora que acaba con las vidas de las personas jutso en el momento que la abren.



Debes poner mucha atención a todo lo que ocurra en los cinemas, ya que en ocasiones te pueden mostrar alguna pista importante.

Todo parecía turbio y sin relación, sin embargo, logran encontrar una pista que parece ser valiosa: un boleto para el **Molentary Express**, al que sin pensarlo dos veces deciden abordar para resolver de una vez por todas el enigma tras el fallecimiento del **Dr. Schrader** así como de la caja de sorpresas.

El argumento es uno de los puntos mejor cuidados en el juego, desde el primer segundo te intriga, pero lo mejor de todo son los giros inesperados, los cuales han ubicado en momentos precisos para aumentar el dramatismo de las escenas y mantener el suspenso.

RESUELVE EL MISTERIO

DATOS RELEVANTES DE LA SERIE

1 [illegible]

2 Ha sido tal el éxito de estos títulos, que en Japón existe un juego más, **The Last Time Travel**, además de que ya se prepara la salida de la cuarta entrega, **The Spectre's Flute**.

3 Medios Nipones apuntan a que una película basada en **Professor Layton** se estrenará en diciembre en el país del Sol Naciente, lo que demuestra su gran popularidad.

4 La voz del **Professor Layton** en Japón corre a cargo de **Yo Oizumi**, un famoso Saiyu (actor de doblaje), que ha participado en infinidad de películas y series de televisión para América quien presta su voz es Christopher Robin, quien ha trabajado en películas como **The Light Before Christmas.**

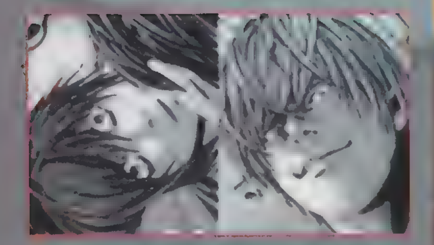


GRANDES AGENTES SECRETOS

Layton no es el único gran detective

[illegible]

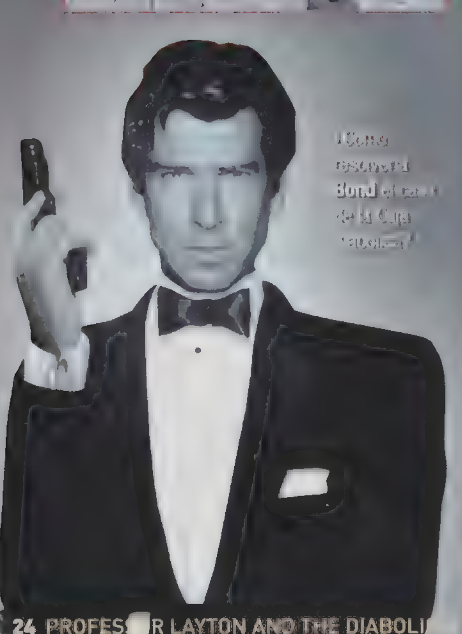
[illegible]



James Bond:

Aunque ha protagonizado infinidad de videojuegos, sin duda el que le convirtió en una leyenda y hasta ahora es considerado como el mejor título basado en el agente inglés, es **Golden Eye 007** para Nintendo 64. En dicho juego, **Bond** hacía gala de las más sorprendentes armas para terminar con organizaciones criminales, donde destacaríamos su reloj, desde el cual podía controlar minas de tiempo o disparar un láser.

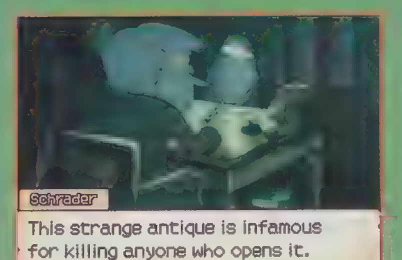




[illegible]

[illegible]

[illegible] dejas algún rincón sin revisar puedes arrepentirte más adelante, ya que puede representar [illegible]



Constantemente **Layton** y **Luke** tienen conversaciones después de sus investigaciones, [illegible] de comentar detalles fundamentales para que [illegible]

[illegible] jos, pero estos son muy diferentes a lo que estás acostumbrado a ver por ejemplo en un **Final Fantasy**; el corte es más parecido a un **Brain Age**, por lo que la sensación de estar resolviendo un examen será recurrente (esperamos que esto no te asuste). Para que puedas comprender bien a qué nos referimos, vamos a ponerte un ejemplo; una de las pruebas que deberás resolver consiste en mover a un hámster a través de un tablero cuadriculado hasta que llegue a su casa, avanzando una casilla por turno obviamente, pero en la misma área aparecerá una manzana y un árbol, por los que debes evitar a toda costa cruzarte, ya que al roedor le encantan dichos objetos y se desvía de su camino, tirando a la basura todo tu trabajo.





Las actividades que propone el juego son sumamente divertidas, aunque al mismo tiempo representan un reto a tu inteligencia.



[illegible]

En total se han incluido más de 150 *puzzles* distintos, algunos son muy básicos, bastará con que coloques un par de piezas en el lugar correcto para poder avanzar, sin embargo habrá otros como el del hamster que te comentamos anteriormente, que te harán la vida de cuadritos; en ellos te recomendamos no mover ningun objeto hasta que hayas analizado bien la situación, de lo contra- [illegible]

Un mundo distinto frente a tus ojos

El estilo gráfico del juego es excelente, supera por mucho lo visto en la primera parte; a pesar de que en su mayoría nos encontraremos ante imágenes físicas, tienen un alto nivel de detalle, que se nota sobre todo en las texturas de los objetos que debes investigar. Por otro lado, cuanto cumples con algún objetivo importante, podrás observar varios *cinemas display* donde te narrarán los hechos; son simplemente perfectos, dan la impresión de estar viendo una caricatura por lo fluido de la imagen, sin mencionar la gran definición.

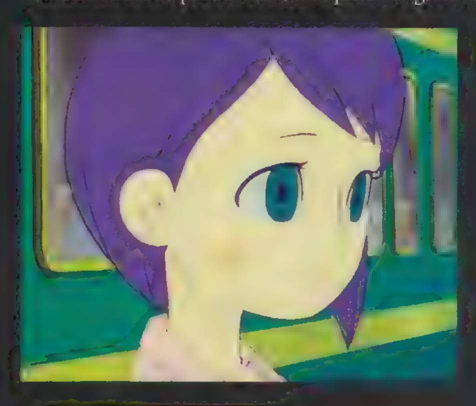
Otro gran punto a destacar en lo técnico, son las voces que se han empleado en los diálogos; parece algo sencillo, pero realmente agregan cierta emotividad a las situaciones que vivirás, al mismo tiempo que dejan claro las posibilidades del Nintendo DS, una consola poderosa que simplemente espera por ser explotada.





Conviértete en el mejor del mundo

[illegible] como esta agregan un gran *replay value*, aunque para culminar la obra, hubiera sido extraordinario un editor de niveles o al menos una opción para competir con personas en todo el mundo via Wi-Fi pero bueno, eso quiza venga en un futuro.



A pesar de que el nombre del juego aún no tiene el peso que Nintendo deseara en nuestro conti- [illegible] hacer otra cosa mas que reconocer el trabajo que han realizado en conjunto con **LEVEL-5. Professor Layton an the Diabolical Box** es un titulo mágico, que dejando de lado la soberbia trama, propone un esquema de juego novedoso, que sin lugar a dudas llevará a este serie al lugar que se merece en esta industria.



Existen muchos personajes nuevos, como este que te mostramos... no te adelantamos la sorpresa, pero tiene que ver con la caja.





[illegible] que seas observador. En esta parte del año donde parecía que los juegos fuertes ya habían pasado, Nintendo nos ha sorprendido, este juego tiene el potencial para convertirse en un clásico.



La secuela de **Professor Layton** viene con mucho impacto para los fans de la aventura gráfica en el Nintendo DS. Aquí encontrarás nuevos misterios que se desenvuelven luego del fallecimiento del mentor de **Layton**, quien se vio involucrado con un artefacto llamado **Diabolical Box**. Así, el **Sherlock** contemporáneo deberá investigar estos misteriosos acontecimientos a través de múltiples *puzzles* y minijuegos que te pondrán a pensar bastante. Realmente lo recomiendo para todas las edades.



Desde el punto de vista que parece un dibujo animado de los 70, la verdad no se me hace muy atractivo que digamos, y para ser sincero, a primera vista tampoco el primero me llamó la atención. Ahora bien, lo más rescatable de este juego no es la trama detectivesca, ni mucho menos la cuestión de gráficos o música, sino la resolución de los numerosos *puzzles* que contiene el juego y que conforman su verdadero reto. Si te agradan los acertijos y juegos en donde tienes que pensar, no dudes en comprarlo, pero si no es así, definitivamente ni lo pidas prestado.

CN profile: Pikachu

Pikachu, No.25

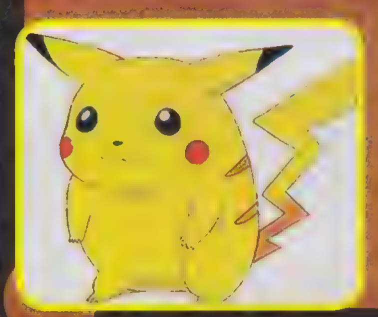
¿Quién iba a pensar que los roedores –quienes normalmente son repudiados por la gente-, iban a tener tanto éxito en el mundo del entretenimiento? Hay muchos ratones y ratas famosos como **Mickey Mouse, Mighty Mouse, Jerry**, el maestro **Splinter** y otros más, quienes no solamente se ganaron un lugar en los corazones de la gente, sino que incluso han hecho ganar millones a sus creadores gracias a la mercadotecnia. Los videojuegos no podían quedarse atrás, y para muestra tenemos un botón amarillo; el **Pokémon,** cuyo número en el Pokédex es el 25, se convirtió rápidamente no sólo en uno de los favoritos de los fans, sino también en un icono mundialmente reconocido, tanto de los videojuegos, como de la franquicia, e inclusive, de su mismísimo país de origen. Veamos pues, un poco más acerca de este icono tan popular que llegó para quedarse.

Origen

Pikachu fue uno de los primeros 151 **Pokémon** que pudimos capturar en el original juego de Game Boy (él apareció en ambas versiones), en ese momento, nadie pensaba que justamente este singular personaje iba a convertirse en el estandarte de la serie. Como todos los demás monstruos de bolsillo, **Pikachu** era usado para pelear y tuvo originalmente su evolución a **Raichu,** pero posteriormente se creó su pre evolución: **Pichu.** Debido a su popularidad, fue el elegido para acompañar directamente a **Ash** en la caricatura y además se lanzó la edición especial **Yellow** en donde tu primer **Pokémon** es nada más y nada menos que esta rata eléctrica. En esta versión inclusive se podía conseguir un raro **Pikachu** que podía usar el movimiento Surf, cosa antes imposible para cualquier **Pokémon** eléctrico. Tanta fue la popularidad de este personaje, que fue uno de los **Pokémon** incluidos desde el primer **Super Smash Bros.**, donde se enfrentaban las estrellas de las mejores series de Nintendo.

Poderes y personalidad

[illegible]



siendo la del icono amarillo, arisca y renuente para con su entrenador. Con el paso del tiempo, **Ash** se ganó la confianza de su **Pokémon** hasta hacerse inseparables. **Pikachu** no fue realmente el primer monstruo de bolsillo, pero sí el primero eléctrico, de ahí que su nombre esté formado por la onomatopeya en japonés de una chispa eléctrica (pikapika) y la onomatopeya del chillido de las ratas (chu).

Más allá de los bits

Pikachu no solamente fue agradable para el público oriental, sino también para el mundo entero, por esta razón, los productos con la efigie de este personaje son los más comunes, abarcando desde juguetes, juegos de cartas, hasta sus propios papeles protagónicos en televisión y cine. Por esta misma razón, también ha servido como parodia no solamente de la mercadotecnia o la llamada fiebre amarilla, sino también de Japón mismo.

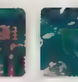
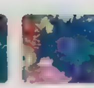
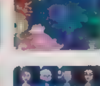
Bajo la presión de la envidia

Como nunca falta un pelo en la sopa, **Pikachu** fue el principal blanco de las críticas que estaban en contra [illegible] de **Pokémon**, orilló a crear un sinnúmero de [illegible] tachándola de blasfema. Por fortuna, la llama de [illegible] lo único que ha quedado latente es que **Pokémon** sigue con tanta fuerza como al principio, con su emblemático ratón eléctrico como símbolo de carisma y poder.

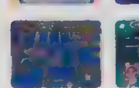


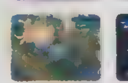
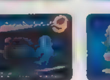
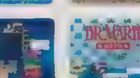

Disney XD
LIGA DE SÚPER MALVADOS
SÁBADOS Y DOMINGOS
DisneyXD.com.mx
© 2009 League of Super Evil Productions Inc

NINTENDOWARE





Las descargas de NintendoWare están resultando más populares cada día. Nos parece muy bien que si una compañía tiene una idea buena para un juego, pero que es demasiado sencilla como para lanzarlo de manera formal para las tiendas, es mejor que lo pongan a menor precio y que sea descargable, ¿no? En esta ocasión tenemos varias propuestas muy interesantes e inclusive el regreso de uno de los íconos de los juegos de acción que nos dio muchas horas de diversión y buen humor allá en la década de los años 80. Para que tomes una mejor decisión, checa las recomendaciones de este mes.

Rock ´n Roll Climber

Nintendo — **800 Wii Pts.** — WiiWare

No cabe duda que hemos visto de todo tipo de juegos para descargar por medio de WiiWare, desde clásicos que vuelven, hasta títulos realmente originales que saben aprovechar muy bien las capacidades del sistema. Ahora tenemos una nueva opción que sale de lo común de correr, saltar y disparar; en **Rock ´n Roll Climber** tu misión es convertirte en el mejor escalador de todos, así que no hay que ser rápido para dar botonazos, sino más bien necesitas de tus habilidades y buena forma física para ganar. Para que nos entiendas mejor, vamos a comentarte más acerca de este innovador juego que estamos seguros que te mantendrá horas y horas entretenido, especialmente si invitas a tu familia o amigos a participar.

Al igual que muchos juegos que podemos recomendar sin problemas, **Rock ´n Roll Climber** es tan básico como divertido; aquí tu objetivo es escalar paredes ayudándote con tus manos y tus pies; como podrás imaginarte, el uso del Wiimote y el Nunchuk es obligatorio, pues con ellos controlarás cada una de tus manos para ir sujetándote de las salientes y así, ir ganando altura y llegar a la cima. Este es uno de los ejemplos de que con los videojuegos no solamente estamos "sentados embobados frente al televisor", como mucha gente piensa; también se puede hacer muy bien acondicionamiento físico con títulos como éste, en donde además de divertirte, harás ejercicio casi sin notarlo.



Básicamente hay dos modos de juego en **Rock ´n Roll Climber**; primero tenemos el Challenge Mode, el cual te permite ir escalando las paredes una a una conforme se va incrementando la dificultad. El otro modo es Free Climb Mode, en donde podrás escalar con una mayor libertad las paredes que hayas completado en el Challenge Mode. Como *bonus*, hay llaves ocultas en cada muro, éstas te servirán para ir consiguiendo más elementos.

Si sólo juegas con los dos controles del Wii, sentirás sólo la mitad de la experiencia que puedes lograr en **Rock ´n Roll Climber**; ¿a qué nos referimos?, pues a que si usas también la Balance Board, podrás emplear también los pies para ayudarte en cada escalada. Al principio puede parecerte un poco raro cuando comienzas a usar la Balance Board, así que te recomendamos que primero juegues con los dos controles y luego ya con los tres aditamentos; así te acostumbrarás rápidamente y sin mayores dificultades.

Ant Nation

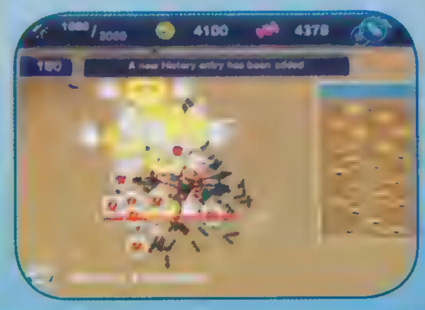
Konami — **700 Wii Points** — WiiWare

Una granja de hormigas... en tu Wii

Observar hormigas es un pasatiempo que a la fecha ya no es tan popular, pero todavía hay a quienes nos agrada la idea de estudiar un poco más a los pequeños artrópodos, y una de las mejores maneras es con una granja de hormigas. Konami nos da la oportunidad de hacerlo con esta nueva opción que puedes descargar y conservar en tu Wii, aunque decidieron darle un toque diferente para hacerlo más divertido y recomendable. No dejes de leer para que conozcas todo lo que este juego tiene para nosotros, los que sabemos apreciar la vida de los insectos y demás animales.

En **Ant Nation** tienes el control absoluto de una pequeña colonia de superhormigas, a las cuales debes entrenar de las maneras menos pensadas para que se hagan más numerosas y fuertes como para sobrevivir las tareas y misiones más duras que te puedas imaginar para un insecto. Hay que dejar muy claro que no se trata de solamente recolectar comida y cuidar a las larvas, como lo hicimos en el juego de antaño, **Sim Ant**; el cual era un poco más "realista"; en **Ant Nation** debes lograr otro tipo de objetivos más difíciles.

Las misiones varían mucho entre sí; desde fortificar tu hormiguero, hasta conseguir cosas de todo tipo; pero también hay que estar preparados para la pelea, pues tendrás que enviar a tus hormigas a luchar contra enemigos como escarabajos y arañas –por mencionar algunos-. Son más de 100 niveles que te mantendrán entretenido durante horas, pues cada misión tiene muchos retos como localizar comida, elementos y defender a tu colonia. Además, tendrás el Bonus Mode, en donde tienes 20 desafíos más que pondrán a prueba las habilidades y poder de tus hormigas.


The Three Musketeers: One for All!

Legendo **800 Wii Points** **WiiWare**

¡Uno para todos y todos para uno!

A pesar de ser tan mundialmente famosos, los héroes de la novela de Alexandre Dumas no han tenido tantas incursiones en los videojuegos; pero ahora tenemos una aventura en donde no solamente podemos recordarlos, sino también vivir una buena aventura que está inspirada en el relato original. En **The Three Musketeers: One for All!** tendrás que evadir trampas, enfrentar enemigos, resolver *puzzles* y recorrer varios niveles con tal de salvar a tus amigos en desgracia. No temáis, valiente mosquetero, ¡que vuestro Wiimote estará con vos!

Porthos al rescate

Como te comentamos, no se trata exactamente de la trama original de la novela, sino más bien una aventura que toma todos los elementos y personajes conocidos para poder ofrecer una experiencia muy divertida y entretenida. **Athos**, **Aramis** y su protegido, **d'Artagnan** han sido secuestrados; **Porthos**, el mosquetero restante, debe tomar su espada y rescatar a sus compañeros haciendo honor a su lema: *Todos para uno y uno para todos*. Las habilidades de **Porthos** están basadas en los juegos clásicos de antaño, pues puedes moverte, saltar y golpear, entre otras.





Como te dijimos, **The Three Musketeers: One for All!** nos recuerda mucho cómo se jugaban antes las aventuras en el NES y SNES, apegándose a las reglas comunes como la muerte instantánea si caes en los precipicios, enemigos que salen como si fueran ordenados por docena y la típica costumbre de tomar cuanto ítem haya en pantalla para poder sobrevivir o ganar puntos; además en tu camino encontrarás corazones que te recuperan energía y sombreros que añaden una vida a tu contador.

Simple, pero efectivo

Controlar al valeroso mosquetero no es para nada complicado, pues todos tus movimientos básicos se logran con el Nunchuk; el botón A te permite saltar y el B para mover objetos; por otra parte, el Remote te servirá para atacar a tus adversarios; con tan sólo simples ademanes, estarás dando espadazos a tus enemigos, así que no hay por qué confundirse para nada. El único problema que le vemos es que el estar moviendo el control de esa manera no parece ser siempre la mejor opción; para ser sinceros hubiéramos preferido que se usara el control Clásico o bien, el puro Wiimote horizontalmente, pero de cualquier modo, te acostumbras a jugarlo sin problemas después de un par de minutos de práctica.



La acción es muy buena y te hace sentir como todo un mosquetero.

Adventure Island: The Beginning

Hudson **800 Wii Points** **WiiWare**

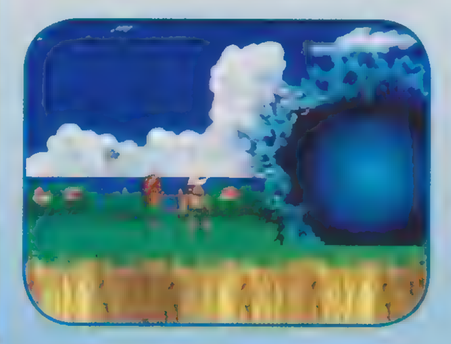
Adventure Island: The Beginning se juega casi exactamente igual que el original. Tomando el papel del isleño de gorra blanca, debes cruzar los cuatro mundos de la isla para derrotar al **King Quiller**, quien raptó a **Tina**. En cada uno de los niveles, tu misión sigue siendo básicamente llegar al final, eliminando enemigos con tus hachas, *boomerangs* y demás armamento. El chiste del juego –cosa también vista en sus predecesores-, es que **Master Higgins** debe ir comiendo todo lo que encuentre en su camino para evitar que su vida llegue a cero y pierda una vida. Pero no te preocupes, si llegaste a jugar los **Adventure Island** anteriores, notarás que este juego mantiene casi el mismo tipo de *gameplay*, por lo que no tendrás mucho problema si estás acostumbrado a los juegos en 2D.



Aún con sus kilitos de más, **Master Higgins** siempre ha sido muy ágil.

¡"El Capulinita" está de regreso!

Después de unas buenas vacaciones de varios años, el famoso héroe de acción, **Master Higgins**, vuelve a las andadas en una nueva historia… o bueno, casi. Como es costumbre cuando la gente quiere explotar más una franquicia, se crean "nuevas" aventuras en donde los descendientes toman las riendas o bien, se van más adelante del principio para explicar "cómo inició todo"; esto ya lo hemos visto en el cine, las caricaturas y por supuesto, también en los videojuegos. Ahora Hudson hace lo mismo para traernos un juego más de su popular serie **Adventure Island**, la cual por un lado, nos hace pensar que ya se les acabaron las ideas, y por otro, nos hace recordar las viejas glorias cuando corríamos por la isla sin importarnos los bits, memoria o controles con sensores de movimiento.





La primera aventura

La historia del juego (olvidaremos que es casi un pretexto), nos dice que en una pequeña isla de los mares del sur, **Master Higgins** estaba disfrutando de la vida con su novia **Tina**. Como no falta un pelo en la sopa, la isla fue cubierta por la sombra del malvado **King Quiller**; **Tina** desapareció justo frente a los ojos de **Higgins**, quien obviamente, no perdió ni un segundo para ir en busca de su amada.

Un detalle que notamos desde el principio es que este juego es mucho más sencillo que los anteriores; seguramente esto es un plan con maña para que sea atractivo para todo tipo de jugadores, puesto que es bien sabido que las primeras aventuras de **Higgins** eran por demás difíciles, con muchos abismos y cosas que podían quitarte vidas si no tenías cuidado. Para ser sinceros, nos agradó mucho que hubiera una nueva entrega de la serie, aunque eso de que fuera "el comienzo", no tanto.

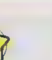
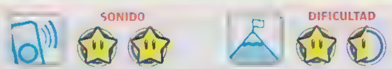


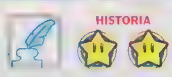
Desde hace algunos meses te hemos platicado acerca de Spectrobes: Origins para Wii, tercer juego en la popular franquicia de Disney, la cual con base en un estupendo *gameplay*, ha logrado atraer los reflectores de los medios especializados en todo el mundo; pues bien, en esta ocasión te traemos un análisis completo para que decidas si te unes a este popular concepto, que a pesar de lo que parezca, está orientado para satisfacer las exigencias de todo tipo de videojugador; así que sin más, comencemos.



GAMEPLAY


GRAFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA

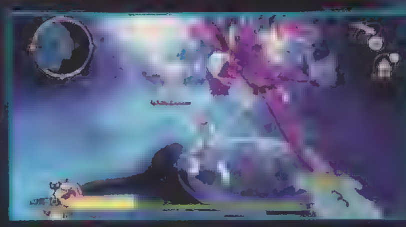
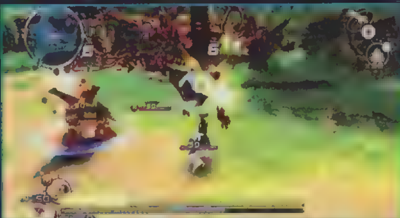

RANKING CN 8.5

SóLO CONOCIENDO NUESTRO PASADO PODREMOS ENFRENTAR LOS PROBLEMAS DEL PRESENTE

Volviendo al buen camino

Para nadie es un secreto que los juegos de Disney han sufrido de graves carencias en los últimos años, al grado que lo más divertido era apagar la consola o cambiar de juego; pero la compañía quiere cambiar esa visión, regresar a los años de gloria que vivió en sistemas como el SNES, para lo cual, ha creado una franquicia, **Spectrobes**, que debutara en el Nintendo DS durante 2005 en la que deja ver un gran crecimiento en todos los renglones, pero sobre todo en cuanto a historia y jugabilidad.

La historia de **Spectrobes** resulta bastante original, si no la conoces, no te preocupes, enseguida te platicaremos brevemente de ella. El Universo parecía estar tranquilo, sin embargo una extraña amenaza apareció de pronto, unos seres que se conocen como **Krawl**, quienes destruyen todo a su paso. El destino apuntaba a la desaparición de la vida inteligente, pero después de varios experimentos, se logró revivir a una raza de criaturas muy especial, los Spectrobes, quienes gracias a su fortaleza y habilidades únicas, ayudaron a los humanos a terminar con la invasión y así restablecer la paz nuevamente.

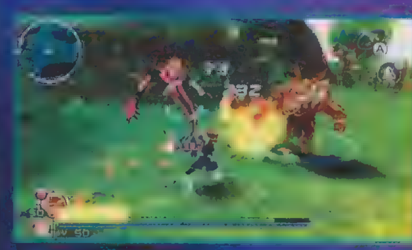
Bastante interesante, ¿no lo crees? Para **Origins** se planea conservar la misma trama, pero abordada desde una línea temporal distinta, en la que podamos presenciar cómo inició la disputa entre las dos razas de criaturas, además de que se revelarán algunas sorpresas que te harán cambiar por completo tu visión de los hechos.

Al igual que otras criaturas del estilo, los **Spectrobes** tienen formas peculiares.

Compañía: **Disney Interactive Studios**
Desarrollador: **Genki**
Categoría: **RPG Aventura**

Disfruta de la libertad total

[illegible] en los que te marcan el camino a seguir, aqui puedes explorar libremente, enfrentando diferentes [illegible] al principio, tu arma principal seran los **Spectrobes**, pero antes de poder enviarlos a las batallas, [illegible]







[illegible] revises cada rincón de los escenarios; aho- [illegible] se convertirá en tu herramienta de limpieza, ayudándote a girar el bloque del fosil, lo que te [illegible] para que no dañes a la criatura.

[illegible] migos, pero recuerda que no debes avanzar todo el tiempo con un solo **Spectrobe**; desentierra los mas que puedas y analiza sus ataques, ademas debes recordar que mien- [illegible] mentaran sus habilidades, lo que las volverá más letales, situación que te beneficiará en los duelos con jefes de escena.

Alcanzando la gloria

[illegible] clusiva en la que han sabido explotar las capacidades de las plataformas de Nintendo para brindarnos experiencias novedosas, lo cual en estos tiempos es muy complicado. **Spectrobes: Origins** para Wii es una obra sorprendente, que muestra una clara evolución con respecto a sus antecesores; sé que puedes

CRIATURAS DE PELEA

LOS SPECTROBES NO SON LOS ÚNICOS

Pokémon:
Los monstruos más famosos del mundo son los que creara el talentoso Satoshi Tajiri en 1996, nos referimos a **Pokémon**, que hasta la fecha sigue siendo un fenómeno en todo el mundo. Existen juegos para prácticamente todas las consolas de Nintendo, además de una serie de animación, películas, artículos de colección como juegos de tarjetas, *soundtracks*, figuras, bueno, creemos que ha quedado claro lo que representa para el mundo de los videojuegos, recientemente se estrenó la versión **Platinum** para NDS y pronto se esperan más sorpresas.

Digimon:
Los **Digimonstruos** vivieron durante mucho tiempo a la sombra de las criaturas de Nintendo, sobre todo porque muchas personas consideraban que la serie se trataba de una copia de las aventuras de **Ash Ketchum**, pero obviamente no era cierto. **Digimon** manejaba una historia totalmente distinta, más humana que la vista en **Pokémon**, además de que sus orígenes se remontan al manga y no a los videojuegos.

1



Los expertos comentan

Master

Parece que Disney por fin se ha dado cuenta de que los juegos infantiles no son buena opción para promocionar sus cintas, por lo que ahora se ha dado a la tarea de pulir una serie original y lanzarla para la plataforma más popular del planeta, el Wii. **Spectrobes** es un gran concepto, con una historia bien desarrollada, características suficientes para que puedan cautivar a todo tipo de público; si aún no le has dado la oportunidad a esta serie en sus apariciones en NDS, no lo dudes más, es un momento ideal.



Crow

Al principio, la serie de **Spectrobes** no causó mucho revuelo, de hecho, los primeros que jugué eran realmente simples y sin mucho reto, sin embargo, para esta ocasión, **Spectrobes Origins** se nota que la gente de Disney se puso a trabajar bastante para conseguir mejores resultados, de hecho, se nota inmediatamente en el *gameplay* y, por supuesto en los gráficos que aprovechan el potencial del Wii. La historia se me hace muy al estilo **Pokémon** o **Fossil Fighters**, pero sé que habrá gustos para cada franquicia.

Panteón

"Fusilmon, tengo que comprarlos…", perdón, estaba cantando el tema de otra serie muy padre en donde no hay nada nuevo y los juegos salen y salen para que gastemos el dinero sin importarnos la calidad del concepto. Ahora sí, estamos con **Spectrobes**, el cual ahora tenemos disponible para Wii y que obviamente, no ofrece nada significativamente novedoso a la serie. Estoy seguro de que muy pronto veremos más y más versiones distintas con más personajitos para coleccionar, así que no te preocupes, que esto va para largo… ¿Cuál es el futuro de estos juegos? Las repisas donde ponen los 2X1 en las tiendas.

GALERÍA

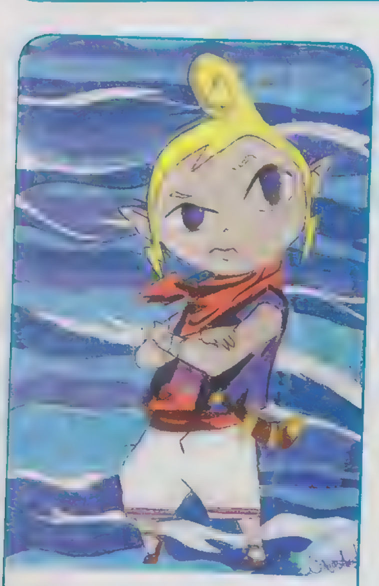
Ya estamos cerrando el año y continuamos con los excelentes dibujos que nos mandan los lectores, aquí, como puedes ver, tenemos una gran variedad de obras de arte, que nos muestran a los personajes más populares de Nintendo. Recuerda que nos puedes enviar tus creaciones a la dirección que ya conoces, o a través del correo electrónico a clubnin@clubnintendomx.com.



Jessica Maricruz Ríos García;
Ixtapaluca, Estado de México.

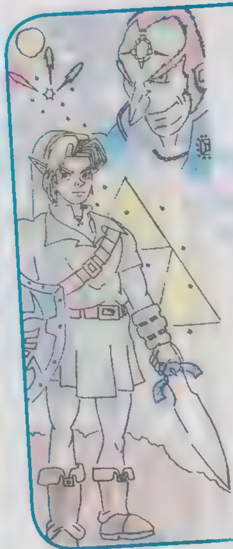
Jessy nos muestra su gusto por Sega y, en específico, por la saga de **Sonic**, uno de los títulos más representativos de dicha compañía que, por fortuna, desde hace unos años podemos checar en las consolas de Nintendo en múltiples versiones que incluyen deportes o carreras.

ARTE DEL MES



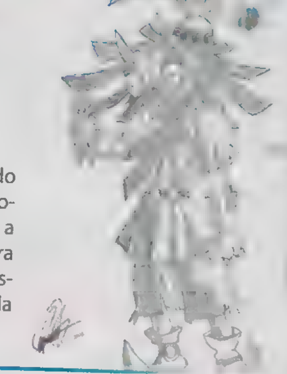
Diana Laura Cruz Mandujano;
León, Guanajuato.

Diana nos presenta un dibujo extraído de la historia de **Wind Waker**, una clásica pose de la pirata **Tetra**.



José Arturo M;
Guatemala, Guatemala.

Los eternos rivales, **Link** y **Ganon** están presentes en el dibujo de José, quien también nos ilustra con la trifuerza de **TLOZ**.



Selina Berenice Balderas Núñez;
Nuevo Laredo, Tamaulipas.

El **Skull Kid** luciendo la máscara de Majora, que diera pauta a la intensa aventura **Majora's Mask**, disponible en la Consola Virtual de Wii.



Patricia Sánchez Romero;
Córdoba, Veracruz.

No cabe duda que el gusto por **Pokémon** se mantiene vigente y con ello, nuestra amiga Paty nos da una muestra de su creatividad.

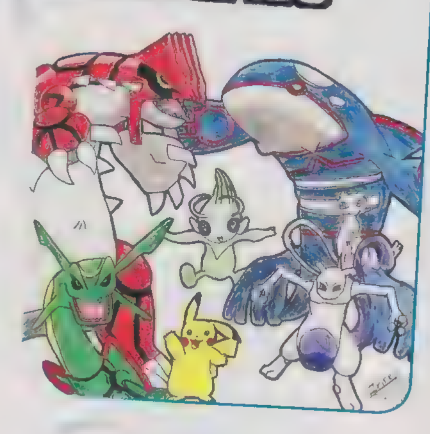


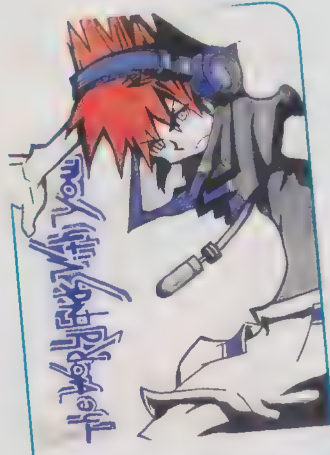
Julio César Guerrero León;
Atlixco, Puebla.

Los juegos de **Mega Man** siguen creciendo y también la cantidad de dibujos que nos mandan a esta seccíon.

Irineo Rodríguez Monreal;
Guadalupe, Zacatecas.

Nuestro amigo, Irineo, nos muestra a algunos de sus **Pokémon** preferidos, desde los difíciles de conseguir, hata los más tradicionales, pero no menos importantes para todo entrenador.





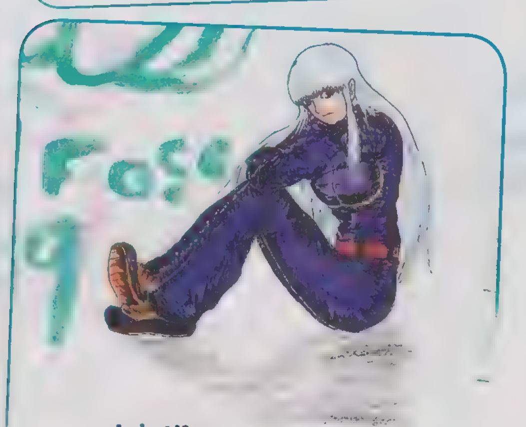
Cristóbal Roa González;
Santiago, Chile.

Tal vez muchos no conocieron a **Neku** del juego **The World Ends With You** de Square, sin embargo, es uno de los personajes más carismáticos vistos en un juego de NDS.

José Luis Machado;
Tijuana, Baja California.

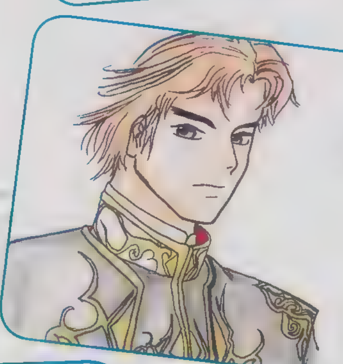
Kirby es uno de los más grandes aventureros y gladiador de **SSBB**. Aquí lo vemos en una pose de ataque y su mirada fija para vencer a cualquier rival que le pongan.





Luis Alfonso Sosa Lizárraga;
México, D.F.

La sexy, pero peligrosa **Kula**, nos da exhibición de su fuerza en **The King Of Fighters 2000**, aunque aquí, nuestro cuate, Luis, la muestra en una pose tranquila y relajada.



Andrea Vallejo Tapia;
México, D.F.

Fire Emblem es otro de los clásicos infaltables para esta sección y, ahora, el turno lo ocupa nuestra amiga Andrea con este dibujo.

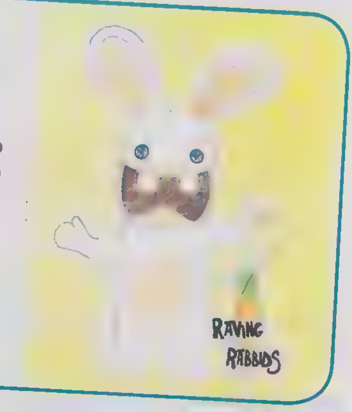


Destiny A. Valentín Albino;
Sabana Grande, Puerto Rico.

Desde Puerto Rico nos llega una imagen que capta a la bella princesa del Mushroom Kingdom, con su traje rosa tradicional y la vista hacia el castillo principal.

Daniela Rivas;
Santiago, Chile.

Los conejos locos no sólo invaden la televisión, sino que ahora también llegan a la galería. Veamos qué tan bueno se pone su próximo juego, ahora que ya no está **Rayman**.





FOSSIL FIGHTERS™
Despierta una nueva Era


NINTENDO DS



Regresa la acción clásica

Desde que se lanzó el Nintendo 64, las compañías comenzaron a explotar los juegos con entornos tridimensionales, dejando a un lado los estilos clásicos que brillaron hasta el Super Nintendo. Juegos (en aquel entonces) de acción y aventura en sidescroll como Star Wars, Donkey Kong Country, Contra y otros tantos más, eran reemplazados por versiones con libre movimiento que si bien ofrecían nuevas experiencias de juego, también se dejaba de lado ese detalle tipo Arcade que tanto disfrutamos en Ninja Gaiden o Bad Dudes.



Compañía: **Ignition Entertainment**
Desarrollador: **Vanillaware**
Categoría: **Acción/Aventura**

1-2

Era lógico el cambio de *gameplay*, pero [illegible] ciales (donde brillaban más por la forma de jugarse que en su imagen) para que nuestro horizonte se amplíe y la diversidad de historias y desarrollos sea más extensa. Así, **Muramasa: The Demon Blade** es un claro ejemplo de cómo en esta nueva generación, un juego tipo sidescroll [illegible] su intensa acción y excelente forma de control.

EL MISTERIO DE LA ESPADA

Muramasa: The Demon Blade fue desarrollado por la compañía Vanillaware, un equipo [illegible] primera incursión en Wii (que por cierto es toda una exclusiva para esta consola casera de Nintendo), echan la casa por la ventana al no limitarse en cuestiones creativas, au- [illegible] mejor de todo, más de 100 personajes con los que puedes interactuar. Cada uno de los personajes principales cuenta con una historia personalizada que agrega elementos de [illegible]

The Demon Blade ya tiene tiempo que salió en Japón (manteniéndose con buena aceptación por parte de los jugadores) y ahora llega a nuestro continente para la primera semana [illegible] Ignition Entertainment (**Lux Pain, Blue Dragon**) lo pondrá en nuestras manos. Como ya te comentamos, **Muramasa: The Demon Blade** es un juego que retoma la acción en línea, [illegible] de la historia, detalles que te mantendrán pegado al control mientras combates contra tus [illegible]

¿SABÍAS QUE?

Un vistazo al arte del combate japonés

1 Hattori Hanzo fue uno de los samurái más populares que perteneció a la era Sengoku. Su padre fue Hattori Yasunaga. Su primera batalla fue a los 16 años y gracias a su impactante legado, ha sido citado en múltiples referencias, como en la película **Kill Bill,** de Quentin Tarantino.

2 Los ninjas (también conocidos como Shinobi) tenían como su arte la infiltración que se veía reflejada en trabajos de espionaje o para liquidar a sus enemigos. Ellos eran entrenados en combate para guerra y también utilizaban la espada, pólvora, bombas de humo, cerbatanas (fukiya) y por supuesto, los shurikens.

3 Los samurái eran quienes formaban la milicia del Japón antiguo, su origen se aprecia desde el siglo X y se mantuvieron vigentes durante muchas centurias más. Ellos utilizaban una vistosa armadura con hierro para proteger las zonas más vulnerables del cuerpo. Su armas podrían ser la katana, arco y flecha, lanza (yari) entre otros.

Cada personaje tiene características especiales que lo hacen destacar de los demás. ¡Conócelos a fondo y descubre a tu favorito!

NINJAS VS SAMURÁIS

El choque épico de dos clases de guerreros japoneses.

Los Ninjas: Libros, revistas, películas, cómics, y demás medios han hecho de los ninjas y samuráis, una fuente inagotable de buenas historias, por supuesto, los videojuegos no quedan fuera y en este campo hemos visto a grandes exponentes de ambos bandos. Por ejemplo, **Joe Musashi**, un valiente ninja y protagonista de **Shinobi**, el juego de Sega que llegó a las Arcadias para luego incursionar en las consolas caseras. **Ryu Hayabusa** es otro gladiador que nos ha cautivado con sus emotivas historias desde el NES y recientemente en DS, esperemos que ahora con Team Ninja trabajando de cerca con Nintendo, se pueda dar una posibilidad de **Ninja Gaiden** para Wii. Para cerrar con los maestros del sigilo (y no me refiero ni a **Sam Fisher** ni a **Solid Snake**), las **Tortugas Ninja** son un claro ejemplo de cómo el arte marcial y combate entrenado, más una historia decente, pueden lograr la trascendencia que en el caso de los videojuegos ha tenido sus altibajos, pero se mantiene en buena estima de los fans.



Los Samurái: De estos potentes guerreros militares hemos visto a diestra y siniestra… tal es el caso de **Silver Samurai** (Kenuichio Harada), uno de los personajes del Universo Marvel y quien se ha enfrentado o apoyado a numerosos héroes de la talla de **Daredevil, Spider-Man, Wolverine,** ¿Te imaginas a un samurái con peinado afro tipo **Globetrotter**? Suena ilógico, pero en el mundo del anime todo es posible, prueba de ello es **Afro Samurai,** una animación japonesa de cinco capítulos donde los valores como perseverancia, dedicación y honor se conjugan cuando **Afro** inicie su larga jornada para convertirse en samurái y así vengar la muerte de su padre. Para cerrar la terna, así como hubo tortugas mutantes, los samurái tuvieron su exponente en forma de gatos antropomorfos (**Samurai Pizza Cats**), personajes de comedia animada que luchaban por salvaguardar el bienestar del pequeño Tokio. Tanto ninjas como samuráis son guerreros poderosos y siempre estarán presentes en nuestra historia o entretenimiento.

UNA SENSACIONAL AVENTURA BIDIMENSIONAL

¿Recuerdas **Wario Land Shake It** o **Viewtiful Joe**? Justo así es el estilo de juego de **Mu-** [illegible] prendentemente diseñados que fotografían la cultura japonesa) en tres dimensiones, sin [illegible] dimensiones. Lo anterior no le quita diversión, al contrario, te verás inmerso en una [illegible] también lo pudiste apreciar en **Yoshi´s Is-** [illegible]

computadora para trazarlos digitalmente, [illegible] técnicas como ésta. Además, el uso de la misma sirve de apoyo para reflejar de forma natural la herencia y tono de esta antigua [illegible] cida era feudal **Genroku**, donde tendrás la oportunidad de elegir a tu personaje principal, ya sea un hombre ninja o una mujer [illegible] Cada uno de los personajes fue creado con un historial que justifica sus acciones, logrando una mejor trama y coherencia.





LA ERA DEL CAOS Y AMBICIÓN

Esta aventura se desarrolla durante el Japón feudal, en la era Genroku, un tiempo caótico marcado por los enfrentamientos provocados por el reino de **Shogun Tsunayoshi Tokugawa**, un tirano hambriento de poder que pretende reunir un conjunto de espa- [illegible] que utilice la espada se convertirá lentamente en un criminal [illegible] corrompe a todos los individuos, y la ambición por obtenerlo [illegible] flictos entre los pueblos circundantes. Así, en un momento [illegible] tipo de criaturas para salvar tu vida y la de los demás.



Disfruta el gran combate con las poderosas espadas de Japón.



Así inicia la historia de **Kosuke,** un joven y [illegible] la memoria, de hecho, lo persiguen por un [illegible] fue cierto o no... él no tiene ni idea de lo que le imputan; de lo único que tiene conciencia [illegible] chica de nombre **Momohime** (ella es una **Ronin** poseída por un espíritu oscuro), quien [illegible] que buscan el mismo objetivo: detener este caos sembrado por la avaricia de los pueblos que ahora enfrentarán una verdadera lucha [illegible] malvado **Shogun** las consiga.



[illegible] personajes como **Izuna Jinkuro**, un experto en el dominio de las **Demon Blades** y quien usará el arte secreto "Soul Transfer" para mantener poseída a **Momohime** (accidentalmente, [illegible] lado, **Chigurui Bishamon**, es el fantasma de [illegible] **Kawanakajima**, así ellos se unieron utilizando [illegible] que van más allá de la imaginación. Ellos son [illegible] te reunirás paulatinamente, pero tu odisea te [illegible] las fuerzas del mal.

EN CONCLUSIÓN

Sin duda, este título es una de las promesas más importantes para esta temporada, no sólo por retomar la esencia de la acción sidescroll, sino por la forma en que lograron integrar los elementos clásicos del Japón antiguo (como el trazo de los escenarios y diseño estilizado de los personajes) con efectos visuales y sonoros especiales que dan vida a las escenas de combate y animación de fondos o movimiento de los guerreros. El tipo de juego nos recordó a lo visto en Viewtiful Joe, con sus claras diferencias como ataques y objetivos, pues no hay momento que tengas de descanso, los enemigos saldrán de un lado y del otro para mantenerte atento al escenario. Muramasa: The Demon Blade es un juego perfecto para cualquier tipo de jugador, ya sea un experto que busque hasta el mínimo detalle o a quien sólo le interese divertirse momentáneamente.



LOS EXPERTOS COMENTAN

Master

No tengo palabras para describir la perfección de este juego, los desarrolladores lograron una obra de arte. A pesar de estar diseñado en 2D, tiene elementos en 3D que complementan la acción de los protagonistas de manera increíble; pareciera como si una pintura cobrara vida. Por si fuera poco, las capacidades del control han sido bien empleadas, al grado de que no tendrás que estar repasándolas constantemente para recordarlas. Si por alguna extraña razón aún no contabas con un Wii, **Muramasa** es el pretexto ideal para conseguirlo; este título es una pieza invaluable que por fortuna podemos disfrutar, ya que debemos recordar que su salida en América estaba en duda, pero bueno, olvidemos eso, simplemente goza cada instante de esta gran obra.



Crow

Muramasa es uno de los títulos más prometedores para estas fechas, no sólo por lo bien que luce gráficamente, sino por cómo se juega, la facilidad de controlar a los personajes que imprime dinamismo al momento de utilizar los mandos del Wii. Además, la narrativa nos lleva de la mano para mantenernos atentos a lo que está por venir. Definitivamente un acierto para Vanillaware en el que, aún cuando es su primer título para Wii, se nota que le pusieron empeño y llegaron a un estilo de juego que es escaso en las últimas generaciones. Lo recomiendo para todos los que gustan del estilo clásico con elementos contemporáneos, sobre todo, lo podrán jugar todos en casa o con los amigos.



Panteón

Hay juegos del montón, otros para sacar dinero aprovechando una franquicia exitosa, algunos buenos y otros más como **Muramasa**, que demuestran que cuando se quiere, se puede lanzar un producto de calidad para complacer al más exigente videojugador. Combinando increíbles gráficos en 2D, con todo el poder del Wii, y un *gameplay* verdaderamente excepcional, **Muramasa** nos presenta una aventura oriental muy original que no le pide nada a series de renombre que ya cuentan con demasiadas entregas sin ofrecer nada realmente fuera de lo ya tradicional. No puedo dejar de recomendarlo para los verdaderos videojugadores.

Nuestra Portada

Compañía: **Konami**.
Desarrollador: **Konami**.
Clasificación: **RP**.
Categoría: **Deportes**.
Jugadores: **4**.

La evolución del soccer llega en noviembre

★★★★★★★★★★

PES 2010
PRO EVOLUTION SOCCER

Este mes en la portada de Club Nintendo te presentamos a uno de los mejores exponentes del futbol soccer para Nintendo, **Pro Evolution Soccer** que, en su edición 2010, viene cargado de nuevas opciones y características que lo harán superior a su versión anterior. Esta franquicia estuvo ausente de Nintendo por largo rato, aunque hubo una versión para GameCube, pero no llegó a nuestro continente, sin embargo, desde hace un par de años, la gente de Konami tuvo el acierto de aprovechar las funciones motrices del Wii, consiguiendo excelentes críticas por parte de los jugadores.

De hecho, la versión 2009 en otras consolas no tuvo el éxito deseado, en contraste, la de Wii se llevó las palmas por su novedosa forma de juego, lo que nos da una prueba más de que en esta vida no todo es gráficos impactantes, sino que al final, lo que cuenta es el cómo se juega y qué tan entretenido resulta al momento de enfrentar los modos de juego preestablecidos o incursionar en las opciones en línea para competir en contra de pamboleros de todo el mundo. Si quieres conocer más de Pro **Evolution Soccer 2010**, ¡qué esperas! Lee el siguiente artículo y entérate de todos sus aspectos importantes.

MESSI REPITE EN LA PORTADA

Uno de los futbolistas más aclamados, el argentino Lionel Messi, a quien seguramente ubicas por su gran trabajo dentro del club Barcelona (junto a Rafael Márquez, defensa mexicano que también ha logrado grandes triunfos en la liga española) será uno de los deportistas que aparezcan en la portada de **Pro Evolution 2010**. El juego ha tenido varios cambios desde su versión 2008, mejorando el *gameplay* que desde dicha edición ya se consideraba como uno de los mejores en su tipo.

Otra de las mejoras notables en esta edición, es la cantidad de cualidades adicionales que se han implementado en la Master League, como la integración de la licencia de la UEFA Champions League, así como el Champions Road que está de regreso para que no sólo te limites a lo básico, sino que también cuentes con otras modalidades para divertirte en compañía de tus amigos. Asimismo, los elementos gráficos de la versión de Wii fueron mejorados notablemente, logrando que no sólo se vea bien, sino incluso más real y menos acartonado a la hora de participar en un partido. Los escenarios tienen mayor calidad de imagen y se aprecian mejor, dando como resultado que tanto el público como la cancha luzcan definidos y creíbles.



Con las flechas podrás definir bien tus tiros, más certeros y con posibilidad de dar efectos espectaculares para sorprender a los porteros.



¿Sabías que?

Konami ha evolucionado su franquicia de juegos de futbol, desde sus inicios como **International Super Star Soccer**, para después continuar su paso por completo a **Winning Eleven**, nombre con el que se le conoce a **Pro Evolution Soccer** en algunos países.

Los mejores exponentes del soccer virtual

International SuperStar Soccer

El Super Nintendo no tenía grandes exponentes del balompié, había juegos que nos daban buenos ratos de entretenimiento, pero ninguno que realmente nos hiciera vibrar de emoción al gritar los cañonazos a la portería; sin embargo, en 1994 Konami nos puso frente a los ojos su título **International SuperStar Soccer**, cuya perspectiva y *gameplay* se adecuaban a la perfección para disfrutar de los mejores encuentros futbolísticos. Un año más tarde, la edición "**Deluxe**" vino a confirmar la hazaña de Konami, siendo uno de los más queridos y recordados por su intenso estilo de juego y las voces de narradores que inspiraban tus torneos, destacando también en su calidad gráfica y variedad de jugadas como "el sombrerito" o tiros de fantasía.



SUPERANDO LAS TÉCNICAS DE JUEGO

En **Pro Evolution Soccer 2010** notarás un balance distintivo completamente nuevo para el sistema de juego, el cual afectará tanto a la fase de ataque como de defensa, es decir, mientras tengas el balón o cuando estés en su persecución. Por ejemplo, si tú vas a la ofensiva tendrás "estamina instantánea" además de la estamina general, la cual previene que uses los *sprints* como táctica constante, como si tus jugadores no sufrieran daños por cansancio; recuerda que en un juego más realista como está llegando a ser **Pro Evolution Soccer 2010**, las cualidades de la realidad se van empleando con mucho detalle, o mejor dicho, esto significa que deberás ser cauteloso de no usar el sprint constantemente mientras atacas, pues tendrá un efecto adverso en el balance corporal del jugador y la precisión sobre el control de la bola. Por si fuera poco, los intentos excesivos para ganar la posesión del esférico también drenarán la estamina del jugador, tal como ocurre en la vida real, así que no pienses que tus jugadores son superhéroes o los desgastarás y serás presa fácil para los delanteros de tu adversario.





Los jugadores lucen cada vez más realistas, podrás disfrutar de animaciones con movimientos impresionantes que hacen de este videojuego un agasajo.

Los cambios siguen y siguen mientas vas conociendo el juego o en cuanto te adentres en las cualidades de formación o selección de tácticas de juego, allí notarás que los menús se volvieron más amigables, menos complejos y en sí, ofreciendo una interfaz de selección dinámica, colocando de forma organizada y comprensible cada uno de los puntos a realizar, ya sea selección de jugadores de inicio, cambio de estrategias de juego, alineación o modificación de asignaciones para tiros de esquina y penales, entre otros. Así te será sumamente sencillo el sentirte director técnico y organizar estrategias o toma de decisiones para antes de arrancar el juego, no como en ediciones anteriores donde resultaba complejo o enredado y, por lo tanto, si no estabas familiarizado con las opciones, mejor preferías brincarte todo ese trámite para entrar en el partido.

Los controles del Wii fueron nuevamente aprovechados para mantener el control de las acciones de cada jugador, sin importar la posición.

International Super Star Soccer 64

Ya con un nombre creado y con una lista de seguidores impresionante, el siguiente paso para **ISSS** era evolucionar a los gráficos tridimensionales, así, en 1997, la compañía nos ofrecía la versión "64" como primicia para la consola de 64 *bits*. Lógicamente se conservaron muchos de los detalles que hicieron grande a la franquicia, pero la nueva tecnología gráfica, de sonido y *gameplay* nos brindó uno de los más memorables videojuegos de todos los tiempos. Aquí existían 32 selecciones nacionales, aunque como era costumbre, el nombre de los jugadores no correspondía a la realidad (pues la franquicia de **FIFA** era quien tenía los derechos oficiales), sin embargo, podías editarlos para crear tu selección real y así emprender tu camino hacia la Copa del Mundo.





Inteligencia artificial más realista

Hasta ahora, hemos visto que **Pro Evolution Soccer 2010** ha tenido una verdadera evolución en interfaz y calidad gráfica, pero para continuar con las ventajas, hemos notado que la inteligencia artificial cada vez va en incremento, así sentirás un reto mucho mayor cuando juegues contra el CPU en cualquiera de las dificultades, pues en casos anteriores, era muy simple burlar al oponente y crear situaciones de gol oportunas, detalle que generalmente no ocurre cuando juegas contra uno de tus amigos a quien sería difícil marcarlo o anotarle con las mismas técnicas de forma continua. Asimismo, los atacantes (virtuales) ahora realizan más actos defensivos para evitar los dribles del oponente, pero claro, respetando los niveles posibles de cada jugador. Los defensas también deberán pensar cuál área del rival atacar para cerrar o mejorar los puntos y oportunidades de juego.



Para que tengas un mejor ángulo de disparo, contarás con numerosos tipos de cámara, así no perderás el control de tus acciones.

El diseño de los estadios, incluyendo gente, pasto y demás elementos, sobresale bastante durante el juego, tal como lo ves en la foto.

Otro de los puntos importantes que debemos mencionar de **PES 2010**, es el nuevo sistema de tiros libres, donde estas jugadas ahora son vistas desde la perspectiva del pateador y aplicarás tus movimientos utilizando un sistema de puntero único en la consola de Nintendo. Esto te permite agregar dirección o efecto a los tiros, dependiendo de las habilidades de cada jugador. Dicho nivel de control incluso te da la opción de mover al portero con mayor anticipación en un encuentro con alguno de tus amigos, es decir, el *gameplay* se volverá menos predecible y más razonable. Las nuevas animaciones en **Pro Evolution Soccer 2010** mostrarán los mejores efectos vistos en las ediciones de Wii hasta el momento.

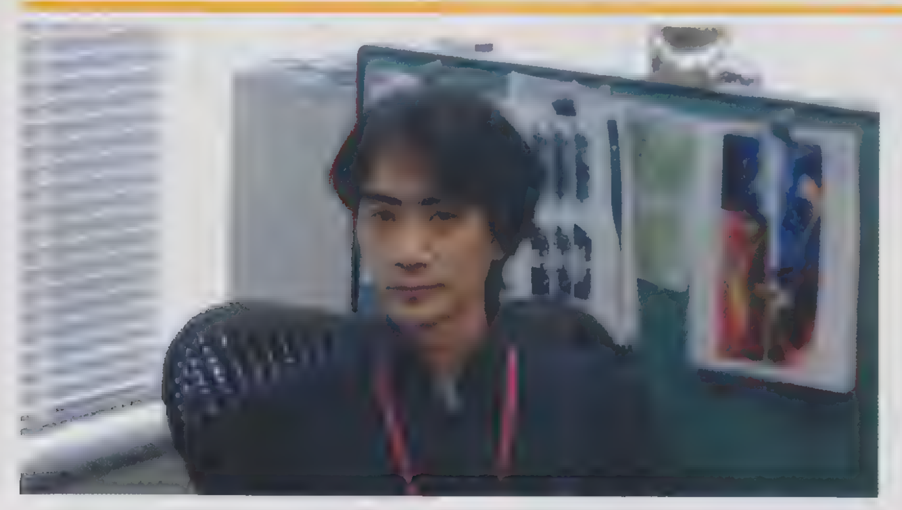
Los mejores exponentes del soccer virtual

FIFA 2009



Electronic Arts incursionó con su franquicia FIFA en Wii a partir del 2008, sin embargo, como eran sus primeros pasos en esta consola de nueva generación, el *gameplay* no quedó tan bien como se esperaba, es decir, la función de los controles no era tan dinámica como se requiere en un título de soccer. Así, un año después, EA tuvo a bien modificar su *gameplay* y reestructurarlo al estilo de **Pro Evolution Soccer**, además de agregar la compatibilidad con el control de GameCube para que si no te acomodabas con el Wiimote, tuvieras otras opciones más clásicas de juego. Como puntos extra, teníamos la parte de los minijuegos donde Ronaldinho en su versión Mii, se te unía en un partido tipo futbol rápido con jugadas más graciosas y espectaculares.

Entrevista con Akiyoshi 'Greyhound' Chosogabe, Productor de la versión para Wii



Club Nintendo: ¿Cual es su sentir respecto a la importancia que tiene en la industria la serie **Pro Evolution Soccer**?
Akiyoshi Chosogabe: Como todos sabemos, millones de personas aman ver y jugar futbol, y también sabemos que millones de personas aman los videojuegos de futbol. No creo que el número de seguidores de este deporte decaiga en un futuro cercano. Eso significa que el número de personas que querrán jugar videojuegos de futbol se incrementará y **Pro Evolution Soccer** jugará un papel muy importante en ese sentido.

CN: Esta serie estuvo alejada de Nintendo por unos años, ¿Su aparición en Wii obedece a su innovador control?
AC: Siempre queremos lanzar los juegos de **Pro Evolution Soccer** en tantos formatos como nos sea posible. Queremos que mucha gente disfrute nuestro juego, así que siempre hemos considerado las plataformas de Nintendo. Cuando Wii fue anunciado, su concepto y especificaciones únicas captaron de manera inmediata mi atención. Recuerdo que mi equipo y yo estábamos muy emocionados acerca del potencial de la consola. Como acertadamente me preguntan, el innovador control de Wii fue el principal factor para el nacimiento de la versión para Wii de **Pro Evolution Soccer**.

CN: ¿Cómo fue que decidieron elaborar el sistema de punteros para las versiones de Wii de **PES**?
AC: Probamos demasiadas posibilidades cuando comenzamos a trabajar en la versión de Wii. Teníamos dos objetivos: el primero era desarrollar algo diferente a los existentes juegos de **PES** y el otro era ofrecer a nuestros seguidores una experiencia real de simulación en Wii. Exploramos varios caminos, pero al final desarrollamos el actual sistema de punteros que cumplía satisfactoriamente con nuestros dos objetivos.

CN: ¿Qué aspectos han mejorado en 2010 con respecto a 2009?
AC: Hemos puesto todo nuestro esfuerzo para que el *gameplay* fuera más sofisticado. Una de las mejoras más notables, ha sido la introducción del elemento "Play Enegy" (energía de juego). No importa qué tan bueno sea, si un jugador pega un *sprint* largo o pequeño se cansará. No puedes correr al tope de tu velocidad todo el tiempo. Esto era posible con un buen jugador "driblando" en las anteriores versiones y de hecho eran imparables en su carrera. Pensamos que esto no era realista, así que decidimos hacer este aspecto mucho más cercano a la realidad.
"Play Energy" es un tipo de estamina instantánea que se va consumiendo mientras el jugador corre o mantiene la pelota, ocasionando un aspecto adverso en el cuerpo del jugador por un cierto periodo. Cuando la energía del jugador se va terminando, perderá de manera más sencilla la pelota, haciendo que una carrera en la que no se le pueda detener, sea muy difícil de realizar. Por todo esto, la versión de Wii consigue un buen balance en *gameplay*, haciendo de cada acción, como pasar o "driblar" mucho más realista.

CN: El incluir las ligas europeas completas ha sido un problema. ¿Cómo ha sido esta situación para **PES 2010**?; ¿Ha mejorado el contenido?
AC: Queremos asegurar tantos equipos y ligas como nos sea posible, pero no es sencillo conseguir las licencias. Podríamos agregar algunas licencias de equipos este año, pero no una liga.

CN: ¿Han pensado en incluir equipos de la liga mexicana (primera división)?
AC: Si, lo hemos pensado, sin embargo no lo hemos conseguido aún desafortunadamente.

CN: ¿Cuales son las alternativas de control que tenemos para esta edición?
AC: Nuevo sistema de disparo para tiros libres, que dará a los jugadores un nuevo ángulo detrás de sí. Puedes apuntar con la mira hacia la portería para realizar el disparo. Seguramente incrementará la emoción de estas jugadas.

> Una de las mejoras más notables, ha sido la introducción del elemento "Play Energy".

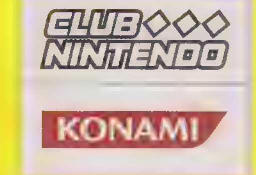
CN: ¿Han buscado tener el respaldo de otro torneo internacional además de la Champions League?
AC: La UEFA Champions League ha sido integrado en Master League este año.
También está la función "My Team", que permitirá a los jugadores formar un equipo sólo con Mii, además de poder usarlo en el juego en línea.

CN: ¿Cual fue su impresión al ver que la competencia adoptó su sistema de juego?
AC: Cuando era niño, Japón tenía la reputación de "ser buenos copiando algo, pero malos inventando algo original". Ahora trabajo para la industria de los videojuegos y veo que el sistema que yo inventé ha sido adoptado por la competencia. Me siento honrado con un poco de nostalgia.

¡Gánate un juego de Pro Evolution Soccer!

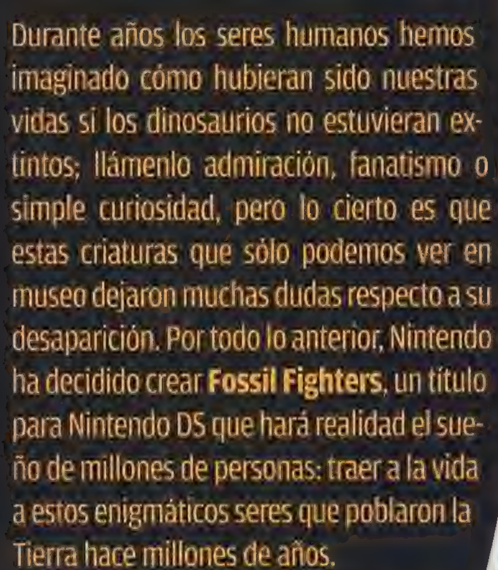
Club Nintendo y Konami regalan cinco juegos de Pro Evolution Soccer 2010, lo único que debes hacer para ganarlo, es enviarnos un correo electrónico con las respuestas correctas a la siguiente trivia y listo, si eres de los primeros en hacerlo, estarás disfrutando de este sensacional título.

1.- ¿En qué año apareció el primer PES para Wii?
2.- ¿Qué jugador mexicano apareció en la portada de PES 2009?
3.- Menciona los tres juegos de International SuperStar Soccer que aparecieron para Nintendo 64.
4.- ¿Qué torneo europeo incluyó en exclusiva la edición 2009?
5.- ¿Qué jugador aparece en portada de la edición 2008 de Nintendo DS?



Bases: Simplemente mándanos un correo a pes@clubnintendomx.com con el título "Trivia Konami". Los primeros correos que se reciban con las respuestas correctas se ganarán el juego, en total serán cinco ganadores. Se aceptarán correos del 1 al 8 de octubre del 2009 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección, edad y teléfono), pues de lo contrario tu participación no será válida (promoción válida sólo para México, DF y Área Metropolitana). En caso de que resultes ganador, nosotros nos comunicaremos contigo vía telefónica el 12 de octubre de 2009 para darte la fecha y horario de la entrega de los premios en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer una fotocopia de tu identificación y la revista Club Nintendo de octubre.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 29 de enero de 2008. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



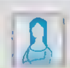
Durante años los seres humanos hemos imaginado cómo hubieran sido nuestras vidas si los dinosaurios no estuvieran extintos; llámenlo admiración, fanatismo o simple curiosidad, pero lo cierto es que estas criaturas que sólo podemos ver en museo dejaron muchas dudas respecto a su desaparición. Por todo lo anterior, Nintendo ha decidido crear **Fossil Fighters**, un título para Nintendo DS que hará realidad el sueño de millones de personas: traer a la vida a estos enigmáticos seres que poblaron la Tierra hace millones de años.



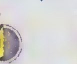
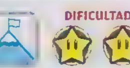
Humor Crudo, Fantasía y Violencia.

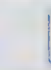


 GAMEPLAY 

 GRÁFICOS  

 SONIDO 

 DIFICULTAD 

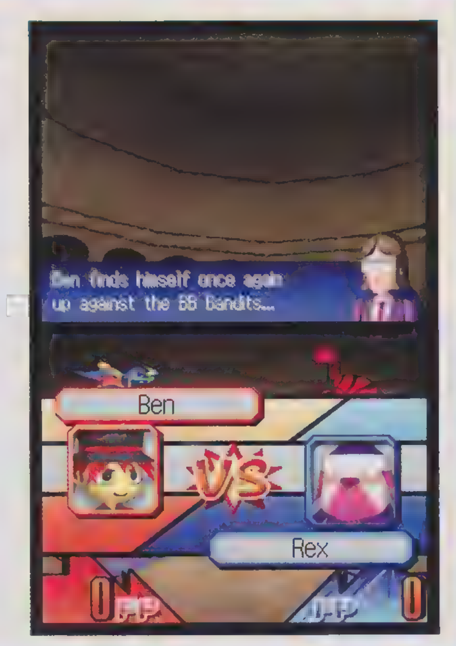
 HISTORIA 

 RANKING EN  8.5

EL RETO NO ES REVIVIRLOS, SINO ¡CONVERTIRTE EN EL MEJOR ENTRENADOR DE DINOSAURIOS!

UNA RENOVACIÓN TOTAL

Está claro que la base de **Fossil Fighters** está en la serie de **Pokémon**, pero eso no significa que sea una simple copia sin nada nuevo que ofrecer, al contrario, se puede apreciar que Nintendo está experimentando, lo que ha dado como fruto un título original y adictivo como pocos, donde la única similitud con la serie creada por Satoshi Tajiri es la de enfrentar a criaturas fantásticas, pero contiene batante mejoras e innovaciones que lo hacen una obra digna de colección.



Después de haber comentado lo anterior, ahora sí podemos comenzar a ver la historia que plantea este juego. Sitúate en una tierra lejana, donde el "deporte" más popular no es el futbol sino las peleas entre dinosaurios, obviamente que el sueño de todos los niños sería combatir en un torneo profesional, pues bien, eso es precisamente lo que debes hacer en **Fossil Fighters**, pero para ellos, tendrás que abandonar tu hogar y partir a una isla muy especial, donde con paciencia y práctica puedes cumplir tu deseo.

TODA HISTORIA TIENE UN COMIENZO...

Ahora bien, no se trata de llegar a la isla y esperar a que aparezcan los dinosaurios, ya que como todos sabemos, están extintos; el chiste del juego es que tú los revivas. Para lograr tan complicada misión, necesitas encontrar sus fósiles, que se pueden estar en cualquier sitio, para ello usarás un radar especial, que mientras avanzas, te indicará la posición exacta de los restos; para que te quede más claro, funciona de manera similar a lo visto en **The Legend of Zelda: The Wind Waker**, cuando debías reunir los trozos de la Trifuerza sobre tu bote, pero eso sí, aquí no será tan difícil.





La visualización del radar será en la pantalla superior, mientras que en la táctil controlaremos al protagonista, al cual, por cierto, podemos dar un nombre. Una vez localizado el objetivo, viene lo complicado, su extracción y limpieza; para ambos procesos es fundamental el uso del *Stylus*. Primero debemos dar pequeños golpes a la pantalla para romper las partes clave del bloque de tierra, posteriormente, ya que se pueden observar los huesos, hay que raspar alrededor de ellos para liberarlos, por último, nos debemos acercar al Nintendo DS para soplar al micrófono y eliminar así cualquier residuo de polvo, con esto nuestra criatura estará a un paso de volver a la vida.





Se debe tener especial cuidado en todo el proceso, ya que un movimiento de más o un golpe fuerte, y terminaremos rompiendo el fósil, y lógicamente, dejándolo inservible para nuestro propósito; por el contrario, si lo haces todo de manera perfecta, tu criatura será mucho más fuerte al ser revivida.

REYES DE LA TIERRA

Los dinosaurios más temibles

1. El Tiranosaurio Rex fue, sin duda, el más peligroso de todos los dinosaurios, la altura máxima que podía alcanzar era de 13 metros, lo que le permitía correr a grandes velocidades; el cazador más temible que haya existido.

2. El Apatosaurus, mejor conocido como Brontosaurio, ostenta el título como la criatura viviente más grande que haya pisado la Terra, llegaba a alcanzar longitudes de 25 metros de largo, pero a pesar de ello, era herbívoro y muy pacífico.

3. El dominio de los dinosaurios se extendió al cielo gracias a los Terodáctilos, enormes criaturas voladoras de más de 20 metros de ancho; a diferencia de otras especies, como los Tiranosaurios, vivían en grandes colonias que conformaban por lo general cerca del océano.

4. Aunque más pequeños que el resto, no podemos dejar de mencionar a los Triceratops, dinosaurios que alcanzaban dimensiones de 10 metros de largo, pero que compensaban su tamaño con la gran fuerza que podían desplegar en sus piernas, su característica principal eran los tres cuernos que tenían en la cabeza.



LA UNIÓN HACE LA FUERZA...

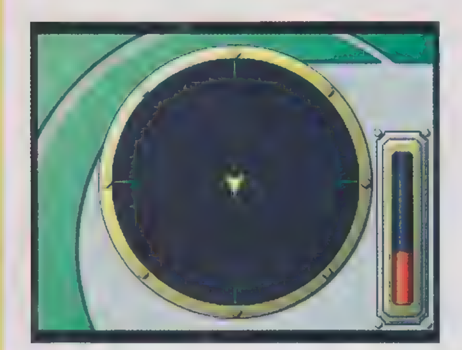
Tal cual pasa en la vida real, no vas a encontrar todas las partes del esqueleto de un dinosaurio juntas, están dispersas, por lo que si quieres revivir a las especies más fuertes, tendrás que ser paciente; [illegible] valdrá la pena cuando veas a tus rivales caer derrotados ante la fortaleza de tus bestias.

En total son más de cien especies las que puedes encontrar, cada una con fortalezas y debilidades distintas, que deberás evaluar para conformar a tu equipo, siempre teniendo en cuenta que por cada batalla que libres, aumentarán las capacidades de los integrantes. Para acompañarte en tus recorridos de exploración, puedes llevar a cinco criaturas pero cuando necesites combatir a tus enemigos sólo puedes elegir a tres.

Lo interesante de las batallas, es que puedes enfrentarte a los tres dinosaurios al mismo tiempo, aunque claro, bajo el sistema de turno ya clásico en todo RPG. Es importante que ubiques cuál es el más fuerte de tus rivales, [illegible] ya que lo hayas vencido, [illegible] el resto será pan comido.

LA ISLA DE LA FANTASÍA

Visualmente el juego es espectacular, se han recreado infinidad de ambientes como desiertos, bosques, océanos y ciudades que podrás recorrer apoyado en una vista superior que le queda de maravilla a la aventura, permite que aprecies todos los detalles. Las animaciones de los dinosaurios tienen mención aparte, realmente dan la impresión de estar vivos; quizá el único "error" en el apartado técnico sea que los ataques siguen siendo simulaciones, es decir, no se aprecia nunca el contacto, sólo la rutina del movimiento y después una donde se duele el rival, pero nada que no se haya visto antes.



Como no podía ser de otra forma, además del modo de historia se ha incluido una opción donde podrás enfrentar a tus amigos vía red de área local, además de que servirá para intercambiar ítems especiales o fósiles. Esto sin duda alarga el *replay value* del título, aunque consideramos que es un error el no permitir las peleas en Wi-Fi. ya que técnicamente no es nada complicado, y este juego cumple con los requisitos.

MUY LEJOS DE DESAPARECER





Estamos ante un concepto bien trabajado, en el que los desarrolladores han aprovechado al máximo las bondades del Nintendo DS para adentrarte a la temática del título; no tenemos ninguna duda de que va a ser un éxito, no sabemos si de las dimensiones de **Pokémon**, pero conseguirá ganarse a sus seguidores. Te recomendamos darle una oportunidad, seguro que te volverás fan de l concepto, el cual en muchos sentidos es más completo que en otros juegos similares, como por ejemplo los títulos basados en la franquicia de **Dragon Quest**.

DINOSAURIOS DE... ¡VIDEOJUEGO!

Turok 2: Seeds of Evil:
Desarrollado por el ahora extinto grupo Iguana, perteneciente a Acclaim, **Turok 2: Sees of Evil** para Nintendo 64 apareció en el año 1998 par dejar claro cómo se debía programar un FPS; además, sus vistosos gráficos, que por cierto empleaban el Expansión Pack para desplegarse, dejaban ver los dinosaurios más espectaculares que se recuerden en una plataforma de Nintendo; ojalá que en estas fechas se siguiera poniendo el mismo empeño.

Star Fox Adventures:
Fue presentado por RARE bajo el nombre de **Dinosaur Planet**, y aparecería para Ninteno 64, pero las cosas cambiaron estrepitosamente, el nombre se le cambió y vio la luz en el Nintendo GameCube en el 2002; a pesar de todas las complicaciones, mostró al mundo el gran trabajo del equipo inglés, donde resalta la pelea con un Tiranosaurio y el vuelo en un Terodáctilo; por cierto, fue el último juego que RARE hiciera para La Gran N.



LOS EXPERTOS COMENTAN

Master

Contrario a lo que mucha gente podría pensar, **Fossil Fighters** es un buen juego, en el que además de la gran dinámica presentada en los enfrentamientos, utiliza de forma inmejorable la pantalla táctil, no sólo en los menús, sino incluso en todo el desarrollo, desde la limpieza de los restos hasta algunos puzzles que te plantearán. Definitivamente es una excelente opción para los fanáticos de los RPG que estaban pedían a gritos algo de aire fresco.



Crow

Fossil Fighters es un juego que reúne múltiples elementos de investigación, recolección, combate y entrenamiento de personajes, si te suena un poco a **Pokémon**, no estás tan equivocado. De cierta forma, el concepto es similar, pero aquí varía en que tú serás quien descubra los restos fósiles, des limpieza y regreses a los colosos milenarios de nuevo en nuestro mundo. Lógicamente utilizarás las diversas opciones del NDS, incluyendo el micrófono para soplar y retirar el polvo de los huesos.



Panteón

¡Vaya! Qué grata sorpresa me dio Nintendo con la salida de este juego; siendo un gran fan de los dinosaurios y con mi trauma de no haber logrado ser paleontólogo, ahora tengo la oportunidad de vivir esas emociones sumadas a mi pasatiempo favorito: los videojuegos. Me gustó mucho el concepto del juego, pero lo único por lo cual tengo al santo patrono de los videojuegos de cabeza, es porque de verdad quisiera que Nintendo no echara a perder la idea lanzando nuevas versiones de este juego, para convertirlo en un "fusilmon" más. Bueno, qué puedo decir, dale una oportunidad y verás por qué es tan recomendable.

Wii

METROID PRIME TRILOGY

Nintendo

DOLBY PRO LOGIC II

¡ENCUÉNTRALO YA!

GAMEVISTAZO

Virtua Tennis

SEGA

A pesar del maravilloso **Mario Tennis** que apareciera para Nintendo 64, siempre se pensó que SEGA podía adaptar su popular juego de Arcadia, **Virtua Tennis,** para la consola de 64 *bits*, sin embargo, vimos simplemente cómo pasaba el tiempo y nuestro deseo nunca se cumplía... hasta ahora, exactamente una década después, la compañía del erizo ha desarrollado **Virtua Tennis 2009** para Wii, título excelente, que ha respondido a toda una generación que lo ha esperado pacientemente.



Al igual que pasa en la vida real, el tipo de cancha en la que juegues afectará tu rendimiento.



Los movimientos de los personajes son bastante realistas, hasta en el momento de celebrar.

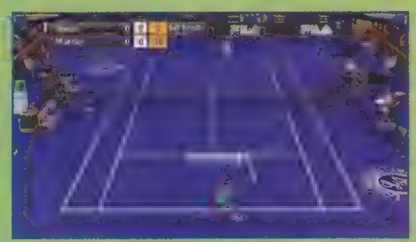
¡Punto para partido!

La jugabilidad privilegiada de **Virtua Tennis** era su principal atractivo, dejando de lado sus gráficos realistas, situación que todo mundo esperaba ver potenciada gracias al Wiimote, y por fortuna, podemos decir que ha sido bien trabajada. En un principio, no lo negamos, tuvimos cierto temor ya que, siendo honestos, **Sega Superstars Tennis** no había sido un buen precedente, pero el equipo creador sabía a la perfección la responsabilidad que tenían con el proyecto y lo sacaron a flote.

Como era lógico, en este título se utiliza el Wiimote para simular los movimientos de la raqueta, lo cual se ha aprovechado para plantear diferentes formas de juego y satisfacer a los seguidores experimentados, así como a los que apenas están comenzando su andar en esta serie. La forma más simple de jugar es usando sólo el Wiimote, donde la movilidad es muy similar a lo visto en **Wii Sports**, aunque sentimos que aquí es más fácil colocar la pelota en los extremos.



La barra que se encuentra arriba del jugador, va a determinar la dirección y potencia de tus devoluciones.

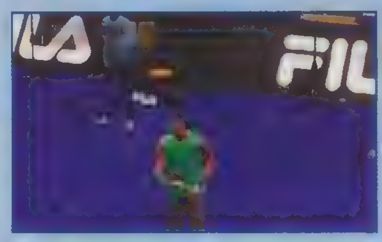


Deberás reaccionar velozmente para contestar la bola e iniciar tus ataques.

Por otro lado, si prefieres un mayor realismo en cuanto a la movilidad de tus personajes, puedes conectar a tu control un Nunchuk y el nuevo Wii MotionPlus; con estos dos accesorios, la respuesta a nuestros movimientos es prácticamente perfecta, con el *Stick* mueves a tu personaje por todo el rectángulo verde, esto te permite (a diferencia de cuando eres "controlado" por el *CPU*) subirte a la red o alejarte de ella según creas conveniente, dejando todo listo para una jugada sorpresa como las "dejaditas" o una devolución picada, las cuales, por cierto, son técnicas que debes dominar desde tus primeros partidos si es que quieres ganar los torneos que se incluyen en el título; en ese sentido debes pensar más las jugadas que en **Grand Slam** de EA.

Practicando se ganan los torneos

La dificultad de los enfrentamientos es muy alta, no al grado de lo visto en **Grand Slam** de Electronic Arts, pero sí se te pueden complicar de más en instancias definitorias de una competencia; para que eso no ocurra, te recomendamos te pases un rato por el tutorial, donde te llevarán de la mano para que puedas comprender todos los movimientos que puedes realizar. Además, se han incluido modos tradicionales como VS., Arcade y algunos otros que te harán pasar un rato bastante entretenido.



La vestimenta de los jugadores es una réplica exacta de la que utilizan en la vida real.

Como mencionamos al inicio, **Virtua Tennis 2009** es un gran título, ha evolucionado en el camino correcto, al igual que incontables franquicias, el Wiimote ha representado la herramienta que los diseñadores habían pedido por años para revitalizar esta serie. No necesitas ser un amante del deporte blanco para poder disfrutarlo, basta con que te dejes llevar por el ambiente que se genera en cada partido, ya que cuenta con los elementos suficientes para hacer que te sientas dentro de la cancha, esto hace que sea ideal para jugar con los amigos.



Todo el nerviosismo que se vive en un partido de tenis profesional ha sido trasladado a la perfección en este juego.

Mini Ninjas

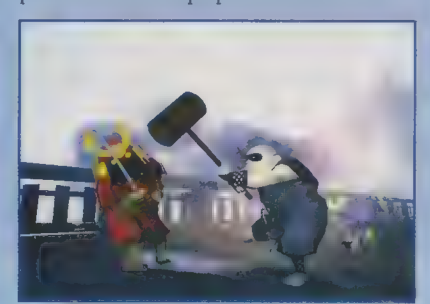
Eidos



De todas las compañías desarrolladoras, tal vez sea Eidos la que menos había arriesgado en la actual generación, siempre se habían mantenido con una actitud conservadora a pesar de tener un gran potencial, que por fin se decidieron a explotar, ya que han lanzado **Mini Ninjas** para Wii, un título original que a decir verdad, resulta bastante divertido aunque no utiliza las posibilidades de la consola y su control al máximo, pero bueno, mejor veamos qué es lo que tiene para ofrecernos esta propuesta.



El diseño de los personajes es muy bueno, da la impresión de estar viendo una película en 3D.



Los enemigos tienen diversas formas de atacarte, así que analiza bien su estilo para poder vencerlos.

Para ser un héroe no necesitas dos metros de altura

En este título nos olvidamos de los típicos héroes como **Solid Snake** que con su sola presencia ponen a temblar a todo un ejército; en esta aventura el protagonista será un pequeño ninja de nombre **Join Hiro**, que compensa su poca estatura con habilidad, pero sobre todo, inteligencia para afrontar los peligros que le aguardan. **Hiro** es la última esperanza de un clan del Japón feudal para restablecer la paz luego de algunos conflictos que se suscitaron de manera inesperada.



Los efectos especiales en las batallas son espectaculares, para muestra basta una imagen.



Los escenarios del juego son muy variados, puedes combatir en una jungla o en una montaña.

La misión es complicada, ya que para empezar no sabe que o quien está causando estragos en los alrededores, pero contará con algunos compañeros que le ayudará en momentos clave. La perspectiva del juego es en tercera persona, totalmente en 3D, pero esto no significa que la acción sea constante, no, de hecho el chiste del juego es que esquives a tus enemigos sin que ellos noten tu presencia.

Descubre los secretos de un ninja

Sabemos bien que por carecer de un "nombre", **Mini Ninjas** no ha tenido el mismo apoyo que otros juegos, pero consideramos que tiene todo lo necesario para sobresalir, su propuesta es muy interesante, estamos seguros que no te arrepentirás si le das una oportunidad; obras como ésta son las que debemos apoyar, de lo contrario las ideas novedosas serán mucho más esporádicas, lo cual sería una tristeza, pero bueno, mejor juguemos esta divertida propuesta, que te garantizamos te dejará cautivado.

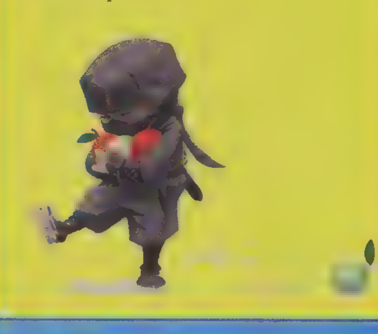
El truco bajo la manga

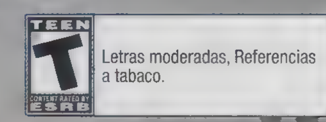
Como buen guerrero, puedes usar desde tus puños hasta espadas y estrellas ninja para dejar fuera de combate a tus enemigos; lo interesante aquí está en que puedes combinar los movimientos para lograr rutinas espectaculares, no al grado de las vistas en **Viewtiful Joe** por ejemplo, pero tienen lo suyo. Mención aparte tienen las batallas con los jefes finales, ya que éstos tienen un gran tamaño, por lo que debes esperar pacientemente el momento preciso para atacar, en el que deberás marcar secuencias especiales para dañarlos.



Se nota que los programadores desean que **Mini Ninjas** sea del agrado de los jugadores.

El estilo gráfico es muy bueno, han cuidado todos los detalles para crear una atmósfera japonesa como pocas veces se ha visto (sólo superados en ese renglón por **Muramasa: The Demon Blade**), además, efectos como fuentes de luz hacen de algunas escenas todo un deleite para la vista.





THE BEATLES ROCKBAND

Prepárate para el concierto de tu vida al lado del cuarteto más popular de todos los tiempos: ¡The Beatles!

SEGURAMENTE QUE HACE UN PAR DE AÑOS, CON LA SALIDA DEL AHORA YA CLÁSICO GUITAR HERO III, NADIE SE IMAGINABA QUE LOS JUEGOS MUSICALES SE CONVERTIRÍAN EN EL FENÓMENO QUE SON AHORA, AL GRADO DE LANZAR VERSIONES ESPECIALES, DEDICADAS A UN SOLO GRUPO, COMO ES EL CASO DE THE BEATLES ROCK BAND, TERCER TÍTULO DE LA POPULAR FRANQUICIA DE HARMONIX, QUE LEJOS DE REPETIR LA FÓRMULA DE LAS EDICIONES ANTERIORES, HA REPLANTEADO TODO EL CONCEPTO PARA OFRECERNOS LO QUE ES, SIN DUDA, EL JUEGO MUSICAL DEL AÑO.

ADICIÓN


GRÁFICOS

SONIDO

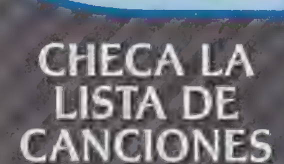

DIFICULTAD


MULTIPLAYER

RANKING



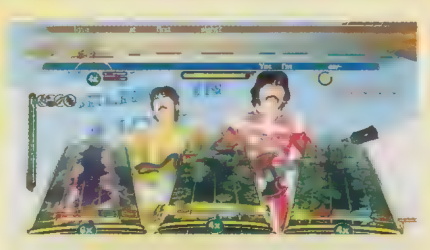

Compañía: **Electronic Arts**
Desarrollador: **Harmonix**
Categoría: **Musical**



Cambiando el curso de la historia

Hablar de The Beatles es hacerlo del grupo más grande que jamás haya tenido la industria musical; sus integrantes, John Lennon, George Harrison, Ringo Starr y Paul McCartney son unas leyendas; es más, estamos seguros que a pesar de la edad o gustos musicales, todos hemos escuchado al menos una vez algunos de sus temas. Por todo lo anterior, desde el anuncio que diera Harmonix hace ya prácticamente más de un año, de que se encontraba desarrollando una entrega de **Rock Band** basado en esta banda, cada pequeña noticia acerca del juego ha generado demasiada espectativas.

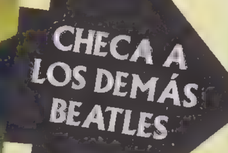
Ahora que por fin está a la venta, podemos decir con alegría, que ha rebasado todo lo que esperábamos de él; **The Beatles: Rock Band** es una obra espectacular, capaz de cautivar tanto a los jugadores tradicionales como a los más exigentes seguidores de la agrupación, situación que fue siempre la primera idea que tuvieron los programadores, acercar las nuevas generaciones a la banda.



Para que la magia comenzara desde el primer segundo del juego, los programadores han puesto un énfasis especial en los detalles, logrando una ambientación que fácilmente deja atrás lo visto en **Guitar Hero: Metallica**; en pocas palabras, es un viaje a través del tiempo en el que conoceremos la historia de The Beatles, desde sus inicios hasta el momento en que deciden decir adiós a la industria.

John Lennon

Quizá el integrante más conocido de la banda, su talento para componer era innegable, lo cual se notaba en cada una de sus creaciones, las cuales no eran fáciles de interpretar.



¡El escenario está listo!

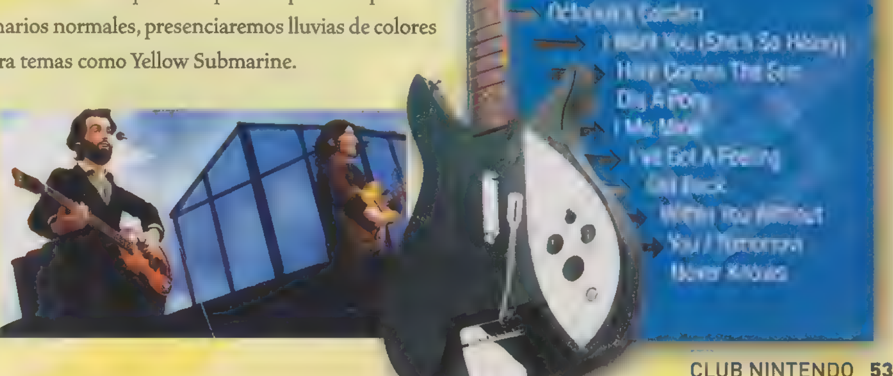
En cada uno de los temas y etapas del grupo se ha creado un estilo visual distinto, por ejemplo, cuando comiences notarás un aspecto juvenil y entusiasta de parte de los integrantes, sin mencionar que en cada interpretación dará la impresión de estar viendo un programa de televisión; en cambio, mientras avances, notarás cómo el *look* de los protagonistas cambiará, esto con el fin de mostrar su evolución musical (la cual se debe a los objetos tan raros en los que se inspiraban para componer... como pingüinos), además de que en lugar de escenarios normales, presenciaremos lluvias de colores psicodélicos, lo que queda como anillo al dedo para temas como Yellow Submarine.



CHECA LA LISTA DE CANCIONES

Prepárate para el concierto

- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- [illegible]
- I Wanna Be Your Man
- I Want to Hold Your Hand
- A Hard Day's Night
- Can't Buy Me Love
- I Feel Fine
- Eight Days A Week
- Ticket To Ride
- Day Tripper
- Drive My Car
- I'm Looking Through You
- If I Needed Someone
- Paperback Writer
- Taxman
- Yellow Submarine
- And Your Bird Can Sing
- Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band
- With a Little Help from My Friends
- Lucy in the Sky with Diamonds
- Getting Better
- Good Morning Good Morning
- I Am The Walrus
- Hello Goodbye
- Revolution
- Back In The U.S.S.R
- Dear Prudence
- While My Guitar Gently Weeps
- Birthday
- Helter Skelter
- Hey Bulldog
- Don't Let Me Down
- Come Together
- Something
- Octopus's Garden
- I Want You (She's So Heavy)
- Here Comes The Sun
- Dig A Pony
- I Me Mine
- I've Got A Feeling
- Get Back
- Within You Without You / Tomorrow Never Knows



Conoce a fondo The Beatles

Detalles que todo fan debe saber

The Beatles llegaron a Estados Unidos en febrero de 1964 para cumplir con algunas presentaciones, pero lo que nunca se imaginaron, fue encontrarse con más de dos mil fans que los aguardaban pacientemente en el aeropuerto.

John Lennon fue uno de los integrantes con mayor talento de la agrupación, su carisma era indiscutible, por lo que se ganó rápidamente al público. Tras el trágico incidente que significara su fallecimiento, existieron millones de muestras de cariño al artista, una de las más grandes se encuentra en Liverpool, donde un aeropuerto lleva su nombre.

En 1970 Sir Paul McCartney ganó un premio Oscar por la mejor banda sonora, usada en la película **Let it Be**.

Ni The Beatles se han salvado de ser parodiados por **Los Simpson**, ya que en un capítulo de la serie, **Homero**, **Moe**, **Apu** y **Barney** forman un cuarteto en clara referencia al grupo británico, de hecho, al finalizar interpretan un tema sobre la taberna de **Moe**, en una franca asociación a una de las últimas actuaciones de The Beatles.

¡Atención! nuevas vacantes para The Beatles

Pasemos al punto más importante del título, la jugabilidad. La premisa principal del título no cambia en relación con los dos primeros juegos, debemos seguir el ritmo de las canciones presionando en el momento correcto los botones de la guitarra, golpeando los discos de la batería o bien interpretando los temas gracias al micrófono que se incluye. Hasta aquí no existe realmente nada nuevo, pero en donde se nota el cambio es en el desarrollo y aplicación que se le da a los instrumentos durante la interpretación de los temas.

Por principio de cuentas, ahora podrán participar hasta seis personas, dos tocando guitarra y bajo, alguien más la batería, mientras que tres serían los responsables de prestar su voz a cada melodía. De este modo las fiestas y reuniones toman un gran ambiente, en buena medida debido al mágico ritmo de las canciones.





La dificultad ha sido un tema de polémica desde que se mostrara en el E3 de este año, ya que a diferencia de lo que se ha visto con **Guitar Hero** o anteriores entregas de **Rock Band**, en este título no necesitarás enredar tus dedos para completar cada tema, lo cual, desde nuestro punto de vista ha sido una decisión más que acertada; en primer lugar, las canciones de The Beatles no son rápidas, su ritmo es más bien semilento, por lo que de haber agregado pisadas extras, se estaría alterando su composición; por otro lado, el que no cuente con un grado de dificultad tan elevado, permite que cualquier persona pueda tomarle el gusto rápidamente... ahora que si en verdad eres exigente, cuenta con una opción en la que no puedes cometer un solo error, ya que en ese momento terminaría la canción y sólo te quedaría comenzar desde cero. Otro punto que es necesario destacar, es que no es imperativo que sean seis integrantes en tu banda, de hecho, lo ideal para realmente sentirte parte del cuarteto de Liverpool, es que puedas tocar la guitarra o bajo al mismo tiempo que cantas (aunque es bastante complicado); es en ese momento cuando te das cuenta de lo que el juego representa, además de que te sientes más comprometido a lograr un buen desempeño con tu grupo.

LOS OTROS BEATLES

Sería muy complicado comentar todas las historias que giran en torno a los integrantes de la banda, pero te daremos algunos datos para que los conozcas mejor y puedas identificarte con ellos, así que sin más, conoce a The Beatles.

Ringo Starr

Muchos mencionan que The Beatles eran tres genios más un buen baterista, pero lo cierto es que Ringo supo darle un toque especial a cada tema que lanzara este cuarteto.



George Harrison

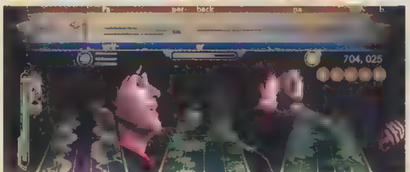
En un principio, George no era tan bueno escribiendo los temas que interpretaría la banda, pero con el paso del tiempo fue creciendo demasiado en ese sentido.



Toca como todo un profesional

Harmonix deseaba que el juego fuera impecable en todo sentido, por lo que además del aspecto gráfico, pusieron atención a un elemento clave para el desarrollo: los instrumentos. De ninguna manera se podían utilizar los accesorios de otros **Rock Band**, hubiera sido un insulto para la grandeza de la banda, así que diseñaron instrumentos especiales, tomando en cuenta los que los integrantes usaron durante sus años de gloria en el mundo de la música.





De tal modo que las guitarra y bajos que usarás son réplicas exactas de las ya famosas Rickenbacker de John Lennon, Gretsch Duo de George Harrison y Hofner de Paul McCarteny, sin mencionar que la batería de Ringo Starr tendrá el mismo aspecto plateado con negro en conjunto con el bombo que llevará el nombre de la agrupación, que se ha vuelo clásico.

El juego en línea en esta ocasión ha sido cuidado al extremo, seguro que los desarrolladores quisieron compensar a los usuarios de Wii por la nula o incompleta integración de esta opción en los primeros dos títulos. Los enfrentamientos con gente de otras partes del mundo no pueden quedar fuera, pero al mismo tiempo cobra una importancia similar la compra de canciones, así es, a pesar del excelente track list que se ha incluido, podrás adquirir algunos temas extras que estarán disponibles sólo de este modo.

Damas y caballeros, con ustedes ¡The Beatles!

[illegible]



Paul McCartney

Al igual que John, Paul era una de las voces principales del grupo, su carisma era una de sus más elementales características, lo que ayudó bastante a la banda para crecer.

Los expertos comentan

Master

Desde el primer momento que vi este juego, sabía que se convertiría en referente del [illegible] vida de The Beatles por medio de este título. La selección de temas es fascinante, absolutamente todos los temas son geniales, ninguno desentona en absoluto. En cuanto a juegos musicales, **The Beatles: Rock Band** ha dejado el listón muy alto, no creo que sea igualado al menos en este año.



Crow

Era de esperarse que una banda tan importante como The Beatles tuviera su estelar en un videojuego y qué mejor que haya sido [illegible] Basicamente se conserva el estilo de juego de las entregas pasadas, pero se agrega [illegible] mandantes en cuanto ha habilidad, pero en [illegible]

Panteón

¿Qué puedo decir? Siendo un no-fan de los Beatles, la verdad no compraría este juego por nada del mundo; pero sigue siendo un gran título debido a que es una versión más de **Rock Band**. Lo recomiendo más que nada para aquellos nostálgicos que gustan de las canciones de los melenudos de Liverpool, pero para ser sinceros, no creo que a muchos jugadores actuales les llame la atención, puesto que algunos no están tan familiarizados con el grupo tan representativo de los años 60. Eso sí, ¡es mucho mejor esta propuesta que si sacaran un **Rock Band** con gruperas, bandas o reggaetón!



UN VISTAZO A JAPÓN

Muchos de los grandes fenómenos en la industria de los videojuegos comienzan en Japón, debido principalmente a que los aficionados de aquel país se adentran en el concepto de sus juegos como en ninguna otra parte el mundo ocurre. Dos buenos ejemplos de lo anterior son **Dragon Quest** y **Pokémon**, títulos que a pesar de los años siguen dando de qué hablar. Pues bien, ahora en tierras orientales se vive una nueva fiebre, la de **Monster Hunter**, concepto ideado por Capcom, y que a cinco años de que paralizara la isla por primera vez, vive su mejor momento. Por lo anterior, hemos decidido dedicar este espacio al movimiento **Monster Hunter** que se vive en Japón, que con la salida de la tercera entrega en exclusiva para Wii, tiene todo para unirse a sagas míticas como **Zelda** o **Final Fantasy**.

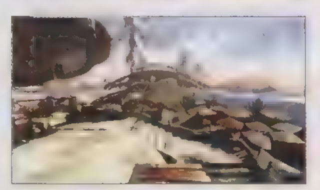


El comienzo de la cacería

Monster Hunter es una saga relativamente nueva, tiene su origen durante el año 2004, fecha en la que Capcom lo lanzara para una consola de 128 *bits*, y posteriormente colocara algunas secuelas para consolas portátiles; desde ese momento, la aceptación del juego fue total, logró una euforia como sólo la compañía nipona puede hacerlo (recordemos **Street Fighter** o **Resident Evil**), pero no es sino hasta la aparición de la consola de nueva generación de Nintendo, el Wii, cuando **Monster Hunter** se consolida en la isla como un fenómeno a prueba de fuego.







Los mundos virtuales creados para este juego son sin duda los más impresionantes que se hayan visto en la consola, el equipo de Capcom hizo un trabajo perfecto.

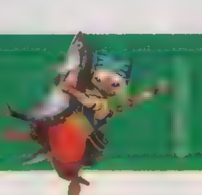
Después de un largo periodo de relajación, Capcom anunció que se encontraba desarrollando **Monster Hunter 3** para una consola con lector *Blu-ray*, pero después de darse cuenta de las carencias de la plataforma en cuanto a herramientas para potenciar jugablemente su franquicia, decidió hacer un cambio, portar todo el trabajo a Wii de forma exclusiva, lo que ha representado uno de los movimientos más inteligentes que ha realizado la compañía en los últimos años.

Ante tal anuncio todo mundo comenzó a especular cuál sería el aspecto del juego, a lo que Capcom respondió rápidamente mostrando algunas imágenes, que dejaban ver lo que pretendía con **Monster Hunter 3**, el título con mejor forma en el sistema que se haya realizado hasta ahora... pero ya habrá tiempo para hablar de esto, veamos la pequeña sorpresa de la compañía.



Para poder cazar a las bestias sin problemas, es importante elegir el arma correcta, ya que no se trata simplemente de golpear sin sentido, pues cada dragón tiene un punto débil que debe ser atacado de manera distinta, por lo que la estrategia juega un papel fundamental para salir victorioso de tus desafío...

Además de **Monster Hunter**, en Japón se han dado otros grandes fenómenos, hagamos un recuento de los que consideramos los más importantes.





Las mascotas virtuales, mejor conocidas como **Tamagotchi**, fueron todo un éxito a nivel mundial a mediados de los años 90, de hecho tuvieron juego para Game Boy.

Preludio a la gran fiesta

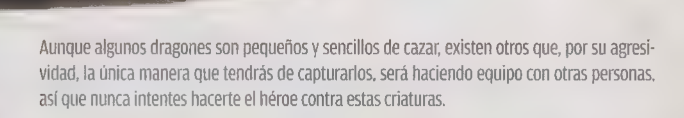
[illegible]

[illegible]





© 2009 Capcom


Aunque algunos dragones son pequeños y sencillos de cazar, existen otros que, por su agresividad, la única manera que tendrás de capturarlos, será haciendo equipo con otras personas, así que nunca intentes hacerte el héroe contra estas criaturas.

La esencia de la serie

Antes de platicarte acerca de **Monster Hunter 3**, veamos en qué consiste el modo de juego, que seguramente es algo que aún no tienes bien claro. Estamos ante un RPG muy peculiar, ya que a diferencia de lo que dicta el género, no se tiene una historia la cual se deba seguir al pie de la letra, no, aquí simplemente eliges a un cazador, lo etiquetas bajo el nombre que más te agrade y listo, comienza tu aventura en el mundo.

Tu deber será el de convertirte en el más grande cazador de dragones de todos los tiempos, para lo cual podrás equiparte con varios tipos de armas y herramientas que harán menos difícil tus enfrentamientos con estos seres. Ahora bien, no creas que es como en **Pokémon**, donde bastaba con meterte entre la hierba y salían los monstruos como por arte de magia.

En **Monster Hunter** todo se rige bajo las reglas de la vida normal, es decir, existe el día y la noche, factores clave para atrapar ciertas bestias. En tus primeras batallas, tienes que eliminar dragones, no importa cómo, el chiste es subir tu rango, pero conforme avances, los retos aumentarán, ya que lejos de acabar con los días de los dragones, deberás atraparlos con vida.

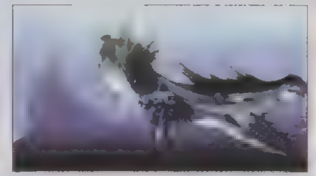
Como te comentamos un par de párrafos antes, el horario es fundamental para la cacería, ya que ciertos dragones no aparecen todo el tiempo, algunos lo hacen sólo cierto día a una hora especial, por lo que debes estar atento, además de planear una buena estrategia para su captura; no será lo mismo si lo atacas de frente que si antes preparas una trampa que le impida moverse mucho.

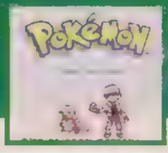




Para la tercera entrega, se ha puesto especial énfasis en las batallas debajo del agua, situación que antes no existía en la saga, lo que demuestra el compromiso de Capcom.







De ninguna manera podíamos dejar de mencionar el concepto formulado por Satoshi Tajiri; **Pokémon** desde 1995 es todo un éxito en la industria con juegos en varias consolas.



Final Fantasy quizá no cuente con la misma popularidad que Dragon Quest en Japón, pero aun así cada uno de sus lanzamientos han sido memorables.



Todos para uno...

Hasta aquí todo suena genial, un enorme mundo virtual lleno de sorpresas para explorar, pero aún no te decimos lo mejor: su principal cualidad es la conexión *online*, lo que te permite hacer equipos con otras personas alrededor del mundo, y así crear tu propio clan de cazadores. Esto es fundamental para ciertas misiones, ya que algunos dragones son extremadamente fuertes, y sólo si son atacados entre varias personas pueden ser derrotados.

Resulta difícil explicar la emoción que generan las cacerías, te llegas a identificar tanto con tu equipo que disfrutarás las victorias y sufrirás cuando las cosas no les salgan como lo tenían planeado. De hecho, en Japón existe un festival donde compiten los mejores equipos por atrapar a monstruos especiales (algo así como lo que representa **Mew** o **Hirachi** para **Pokémon**), pero lo más interesante es que dichos torneos se realizan en campamentos perfectamente ambientados, ¿te imaginas participar en uno?

La buscada consagración

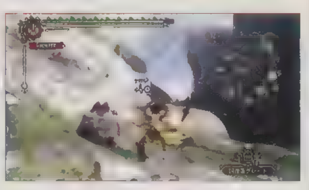
El lanzamiento de **Monster Hunter 3** el pasado mes de agosto en Japón representó uno de los sucesos del año, las filas en las afueras de todas las tiendas de la región conocida como Akihabara no se hicieron esperar, pero la única sorpresa no era el juego en sí, sino el paquete que Capcom ponía a la venta, que era un Control Clásico y una consola Wii... ambos de color negro; así es, una edición especial que está agotada desde aquel día.

Para América se esperaba que durante el E3 de este año se comentara algo en torno a su aparición, pero por razones algo extrañas, esto no ocurrió, lo que de inmediato levantó el rumor de que el título no vería la luz en esta parte del mundo. Por fortuna no fue así, al parecer la gente de Capcom nada más nos quería hacer sufrir un poco.

Si todo sale conforme a lo planeado, estaremos disfrutando de **Monster Hunter 3** en América a principios del 2010; ahora bien, lo que no se comentó fue si al igual que en el país asiático estará a la venta junto con el Wii negro, pero bueno, todo esto se irá aclarando conforme pasa el tiempo, por ahora lo importante es que Capcom apoye este concepto en nuestro continente con la misma fuerza que en Japón, es un juego extraordinario y de llevarlo por buen camino puede convertirse en un hecho sin precedentes para el mercado.









Los enemigos pueden aparecer en cualquier momento, por lo que es fundamental que conozcas el área que pisas, de este modo tendrás la ventaja sobre los dragones y podrás anticipar sus movimientos antes que te ataquen.



Un pequeño paso para Capcom...

Esperamos que les haya agradado Un Vistazo a Japón por este mes, Monster Hunter era uno de los títulos más solicitados, así que tratamos de abarcar lo más importante de este concepto que ahora triunfa en el país asiático y que en los próximos meses tendremos el placer de disfrutar en nuestros hogares. Recuerda que nos puedes escribir por correo electrónico o incluso por Twitter (@RevistaCN), para hacernos llegar tus sugerencias para esta sección; ¡nos leemos en siguientes ediciones!



El rey de los juegos RPG en Japón es **Dragon Quest**, al grado de que sus entregas no pueden ser lanzadas en día laboral debido al ausentismo que ocasionaría en escuelas y trabajos.



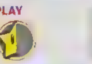
En la animación también hay conceptos triunfadores, como es el caso de **Naruto**, serie que acaba de cumplir 10 años de su aparición, y que lejos de terminar, parece tomar cada vez más fuerza.

FINAL FANTASY® IV
THE AFTER YEARS™

Pocas son las compañías que pueden transmitirnos emociones tan intensas a través de sus juegos que llegamos al llanto o a la risa; una de ellas es sin duda Square Enix, que desde que se encontraba al frente Hironobu Sakaguchi (Actual responsable del estudio Mystwalker), han sabido recrear historias llenas de emotividad, siendo una de las más recordadas, la vivida en **Final Fantasy II** de Super Nintendo (que en realidad se trataba de FFIV), pues bien, después de más de 10 años de espera, Square Enix ha decidido lanzar una continuación a su argumento, **Final Fantasy IV: The Aftear Years** para WiiWare, título que roza la perfección.



Fantasía y violencia, referencias a alcohol.


GAMEPLAY


GRÁFICOS


SONIDO


DIFICULTAD


HISTORIA

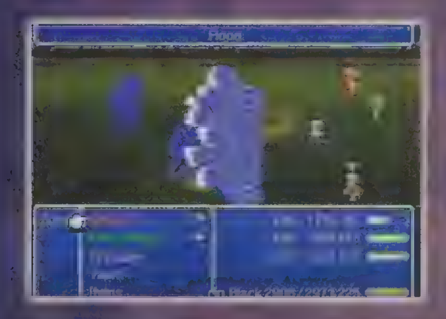
RANKING

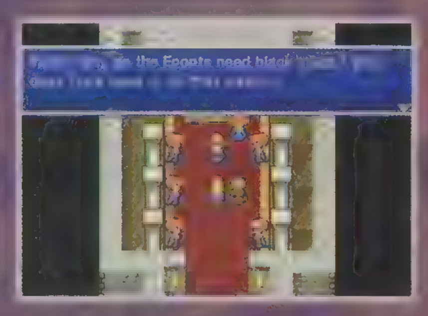



Compañía: **Square Enix**
Desarrollador: **Square Enix**
Categoría: **RPG**

El brillo de la luna no siempre es señal de buenos tiempos... ¡afronta a tus fantasmas y recupera tu tranquilidad!

Han pasado muchos años desde que Square Enix lanzara un capítulo numerado de esta su [illegible] cionar los remakes que han aparecido para NDS claro), por tal motivo debemos dimensional- [illegible] nuación a los hechos, sobre todo por las decenas de dudas que dejaba.





[illegible] el acercamiento de **The Second Moon** a la tierra, una luna muy especial, [illegible] que hicieron frente a la amenaza.

Cecil, Kain, Rosa y **Rydia** fueron algunos de los héroes que derrotaron a los [illegible] son padres del príncipe **Ceodore** y sólo piensan en mantener su felici- [illegible]



Cada personaje tiene su propia personalidad, una motivación distinta que les permite continuar en el campo de batalla.

[illegible] el ciclo se repite.

1

Una fantasía sin igual

TEXTO TEXTO

1 **Final Fantasy IV** apareció en el mercado en 1991 para el Super Nintendo numerado con un II para mantener la cronología en el continente. Hasta la fecha es una de las obras más aclamadas de **Square Enix** junto con **Final Fantasy VI.**

2 Debido a la elevado dificultad del título, en Japón salió a la venta una versión ideal para jugadores novatos en títulos RPG, la cual se título **Final Fantasy IV Easy Type.**

3 La música, como era costumbre corrió a cargo de Nobuo Uematsu, famoso compositor japonés que ha musicalizado otras obras como **Chrono Trigger** o **Blue Dragon.**

4 Algunos capítulos de **FFIV: The Ater Years** aparecieron en Japón para teléfonos celulares.

5 Hace un año vio la luz un remake de **Final Fantasy IV** para Nintendo DS.



Personajes memorables de FF

No sólo Cecil y Rosa han librado batallas

Vaan (Final Fantasy XII: Revenant Wings)

Este personaje es se los nuevos en la serie, quizá no muchos lo conozcan aún, pero en el juego que protagonizó para Nintendo DS, nos demostró un carácter rebelde, agresivo, con el que peleó hasta el último momento por sus ideales, no importando las consecuencias, aunque claro, siempre tuvo el apoyo de sus amigos, sin mencionar a **Penelo**, una chica con la que tiene un vínculo especial.



Celes (Final Fantasy VI):

La famosa "generala **Celes**" ha sido sin duda uno de los personajes más misteriosos en la historia de la franquicia; comienza aparentando ser una persona normal, pero con el paso del tiempo te das cuenta de que guarda infinidad de secretos. Entre sus características principales está el haber recibido alteraciones genéticas, con la que sus hechizos mágicos toman proporciones descomunales.

El futuro está en tus manos

La trama se desarrolla de una manera sublime [illegible] de la introducción a una obra maravillosa, en [illegible] Además de las conversaciones tradicionales [illegible] rán lo ocurrido en la versión para Super Nin- [illegible] los que tuvieron la oportunidad de jugarlo en su momento, pero al mismo tiempo ponen al día a los nuevos seguidores.



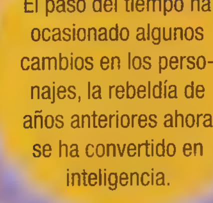


[illegible] diferentes, también controlarás a otros personajes, lo que te permitirá conocerlos mejor e identificarte con sus técnicas.



Brillando con luz propia

El aspecto gráfico del juego merece una [illegible] que dictarian las tendencias actuales, ha mantenido el mismo aspecto que cuando debutara en la generación de 16 bits, sólo se han mejorado la definición de las imágenes, pero fuera de ello no existe nada en 3D ni cinemas **Full Motion Video**. Seguro que esto será blanco de polémicas, pero honestamente el título es perfecto tal cual está diseñado, a [illegible] visuales, lo compensa con un *gameplay* renovado y exclusivo, sin mencionar la grandiosa historia.



El paso del tiempo ha ocasionado algunos cambios en los personajes, la rebeldía de años anteriores ahora se ha convertido en inteligencia.

Termina con los monstruos... antes de que ellos terminen contigo

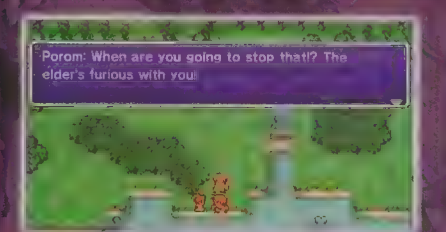
Para las batallas se ha elegido el sistema [illegible] resulten más elaborados. Por principio de cuentas, tendremos dos sistemas de batalla [illegible] el **Band System** y el **Moon System**.

[illegible] incrementar el daño, pero debes tomar en cuenta que los MP de los implicados dismi- [illegible] en momentos críticos [illegible] cuando cuentes con [illegible] magia.

Por su parte, el **Moon System** es más complejo, ya que en él las fases de la luna afectarán directamente el resultado de tus ataques, de modo que ciertos ataques pueden ser [illegible] obviamente también altera las ofensivas de tus oponentes, por lo que es bueno activarlo cuando sabes obtendrás una ventaja.



Esperemos que Square pronto nos brinde mas aventuras originales como esta.





Pide un deseo a las estrellas

[illegible] no le resta calidad, al contrario, magnifica lo que ha conseguido Square Enix, que es ni más ni menos que uno de los mejores **Final Fantasy** [illegible] una de las descargas obligatorias del catálogo virtual, ojalá que después de obser- [illegible] remake de **Final Fantasy VII**.

Los expertos comentan



Master

Cuando **Square Enix** se decide, nos brinda títulos extraordinarios, no quiero decir que sus juegos sean malos, simplemente que a veces abusa de su fama... pero bueno, ese es otro tema; enfocándome en **Final Fantasy IV: The After Years**, puedo asegurar que es de los mejores RPG que han salido en lo que va del año para cualquier consola, la manera de enlazar los hechos con la versión de Super Nintendo es magistral, no dudes en descargarlo, es arte.



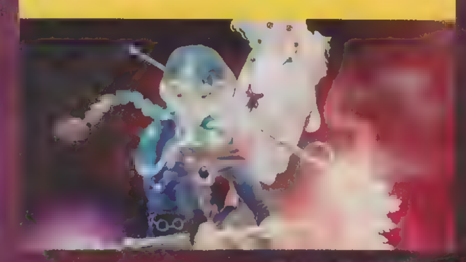
Crow

En lo personal, una de las historias más emotivas de la línea **Final Fantasy** es la que viven **Cecil** y sus amigos cuando hacen su viaje a la luna en **FFIV**, la calidad de argumentos, escenas y sobretodo, música hacen de ese juego, un ejemplo impresionante de cómo hacer un RPG. Ahora, con la secuela directa para WiiWare, se conserva el entusiasmo que vimos antes, pero con personajes diferentes y otros conocidos como **Cecil** y **Rosa**. En cuanto a gráficos, mantuvieron el estilo retro, aunque de ser honesto, me hubiera gustado ver este título con gráficos modernos.



Panteón

Cuando pienso en los **Final Fantasy**, la cabeza me da vueltas por recordar cuál apareció en qué sistema, qué número es tomando en cuenta si salió en América o en Japón y otras tantas cosas que la verdad me dan jaqueca. Sé que son excelentes juegos, pero el hecho de que salgan tantas y tantas secuelas llega a fastidiarme porque además de ser mercadotecnia, siguen vendiéndote una y otra vez el mismo título finalmente. Dejando de lado que parecen no tener fin estos juegos, lo bueno es que tienes oportunidad de volverlos a jugar o bien, quien no los conoció, ahora lo puede hacer. Como juego es excelente, pero da flojera querer tenerlos todos…



EL APOCALIPSIS y el día siguiente...

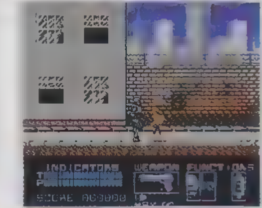
El principio del fin

El Apocalipsis es un término utilizado comúnmente en nuestra era para referirse al fin del mundo; este concepto varía dependiendo del punto de vista, la creencia teológica o de la ideología de cada cultura o grupo social. Cuando se habla del Apocalipsis, no siempre significa la aniquilación total de la raza humana o del mundo entero; muchas veces se refiere a un cambio drástico que conlleva al final de una era y el principio de otra, normalmente con la desaparición de la civilización existente en ese momento. En esta sección quisimos mostrarte algunos ejemplos de cómo en el mundo del entretenimiento se ha tratado de concientizar a la gente para evitar este evento, visto desde la perspectiva de nuestra propia aniquilación.

Videojuegos con mensaje

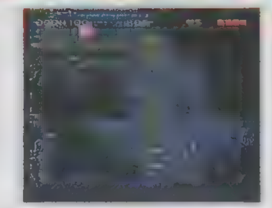
Como era de esperarse, no solamente hemos pensado en las cintas de la pantalla grande, sino también preparamos algunos ejemplos en donde de una u otra manera, la idea de un Apocalipsis y los días siguientes a este evento, son la posición inicial para presentar una historia que nos transmita algo más que sólo diversión. Trata de ver cada ejemplo como es y saca tus propias conclusiones; el cambio lo tenemos nosotros y no hay que esperar a las profecías de alguien del pasado, ni creer en horóscopos para ver que el fin no es cosa de dioses ni profetas, es un futuro incierto que está en nuestras manos.

Robocop (Arcadia, NES)



En esta historia todavía no se acaba el mundo como tal, pero sí está mortalmente enfermo con crimen y decadencia humana; el crear un policía más allá de las limitantes humanas sólo nos muestra una solución para enfrentar el rumbo al cual podría dirigirse nuestra civilización de seguir como vamos.

Terminator 2, 3 (SNES, GCN)



Aquí tenemos uno más de los ejemplos de máquinas vs. humanidad. En lugar de ver a los robots como los malos de la historia, hay que ver el porqué luchan y si realmente el hombre es el digno heredero del planeta…

Water World (SNES, Virtual Boy)



Water World sitúa al planeta después de una catástrofe que aún podría poner en riesgo la vida. Posterior al derretimiento de los polos por el calentamiento global, los sobrevivientes deben enfrentar una era en donde la Tierra está cubierta por agua.

Advertencias muy sutiles

Tal vez nunca lo habías pensado o visto con los ojos correctos, pero mucha gente ha tratado de que nos "caiga el veinte" al mostrarnos un posible futuro después de un holocausto. Para bien o para mal, muchas veces nos enfocamos tanto en pensar que se trata sólo de ficción y nos cerramos inconscientemente pensando en que "eso nunca va a pasar". La carencia de los elementos vitales como el agua, el uso indebido de nuestra tecnología y la poca conciencia de cuidar del medio ambiente son sólo un par de ejemplos de cómo los humanos hemos casi acabado con el planeta. Un buen ejemplo que estamos seguros que la mayoría jamás vio así es la caricatura **The Jetsons**, mejor conocidos en nuestro país como los Supersónicos; en este futuro la raza humana vive sobre plataformas elevadas en postes altísimos, y nos distraemos viendo las poco inteligentes aventuras del protagonista, **George Jetson**, que no pensamos en que la gente vive tan lejos de la superficie terrestre porque ésta ya es inhabitable. Y si crees que exageramos, hay que ver que casi todo ahí es artificial, al grado de que una tarea tan cotidiana como pasear al perro se lleve a cabo en bandas sin fin también lejos del suelo. Muchas caricaturas tienen mensajes de este tipo, especialmente las viejitas.



© Hanna-Barbera

Alusiones directas

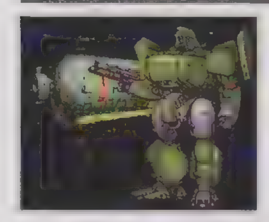
No todos los auto-sombrerazos de nuestra raza son sutiles; en muchas películas e historias nos muestran un mañana que, lejos de considerarse ficticio, tiende a ser excesivamente directo; hay que ser necio en extremo para no meditar sobre fines tan oscuros para nuestra vida. Como exponentes tenemos la cinta **Planet of the Apes**, en donde muestran cómo después de que la raza humana se llevó a sí misma a la autodestrucción, la Tierra renació y dio oportunidad a los simios menores de convertirse en la especie dominante, pero con la facultad de querer evitar a toda costa que el error de la soberbia humana se repita. Otra película: **The Day After Tomorrow** es considerada como exagerada y mucha gente ve sólo los efectos especiales, pero cambios climatológicos como éste pueden ser el resultado de nuestro poco cuidado del medio ambiente.

Crude Buster (Arcadia)

El fin del mundo o bien, de las culturas como las conocemos es muy común de ilustrarse con explosiones nucleares y bombas; en este caso, dicho ataque es cortesía de un científico loco que quiere dominar al mundo, por lo que dos carismáticos y poco ortodoxos héroes deben detenerlo.



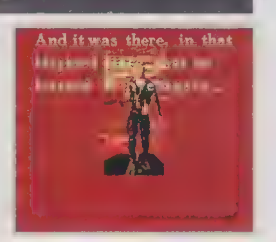
Cybernator (SNES)



En esta intensa historia de acción se nos muestra un propósito de las guerras que tienen en jaque a la raza humana; la explotación irracional de los recursos fósiles para la elaboración de combustible ha detonado conflictos a nivel mundial. Los trajes de asalto pueden ser ficción, pero lo de los combustibles no es así.

Mad Max (NES)

Al igual que en **Robocop**, **Mad Max** nos presenta una vida postapocalíptica en donde las fuerzas policíacas no son suficientes para detener la decadencia del hombre; en las secuelas de esta cinta se maneja la falta de alimentos, combustible y por supuesto, la falta de humanidad en los sobrevivientes que luchan por coexistir en esta nueva era.

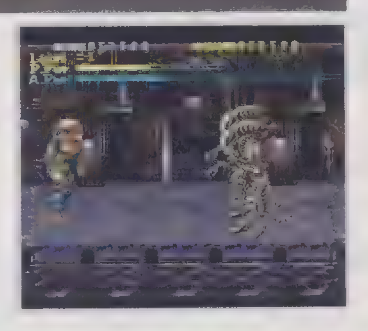


Mega Man X (SNES)

Robots que combaten robots, armas y emoción son la sal de esta historia, pero la idea de que algún día los autómatas reclamen sus derechos y vean a sus creadores como una amenaza no es nada nuevo. Tal vez si las cosas siguen así, no exista un robot azul de titanio que esté del lado de la humanidad.



Alien Vs Predator (SNES, Arcadia)



Tal vez no lo parezca, pero los eventos que suceden en estas historias intercaladas (especialmente en las cintas y juegos de **Aliens**) se llevan a cabo en un futuro en donde la Tierra es sólo un mal recuerdo para los que la llegaron a conocer. Después de incontables holocaustos, la raza humana no tiene más remedio que colonizar el espacio, en donde la vida no es distinta; la ambición sigue siendo la perdición del humano.

Enter the Matrix (GCN)



Otra conocida historia en donde las máquinas planean dominar al mundo es la trilogía **The Matrix**; aquí cabe mencionar que no fueron realmente los robots quienes dieron el primer golpe, y tampoco el más amargo: bloquear el sol; en esta historia de reflexión nos demuestran que con el correcto uso de la inteligencia (aun la artificial), se puede aprender a valorar la existencia y a dejar de lado el egocentrismo y ambiciones autodestructivas.

Pikmin 2 (GCN)

Tiernas criaturitas vegetales de un planeta sin nombre ayudan al **Captain Olimar** a encontrar "tesoros" que ayudarán a salvar a la compañía para la cual trabaja de la ruina total… todo es color de rosa, pero cuando te das cuenta de que las valiosas cosas que encuentras son vestigios de una civilización ya extinta en ese planeta azul, todo se esclarece y toma forma una revelación acerca del siniestro futuro de nuestra raza.



Decisiones...

Hemos llegado al final de estas apocalípticas páginas; esperamos que al menos un poco de lo que tratamos de lograr aquí se quede en sus corazones y mentes para evitar que el potencial de nosotros, los humanos, nos lleve a un final como los que acabamos de revisar. Tal vez creas que nos pasamos de alarmistas, pero recuerda que toda jornada de mil millas comienza con un paso, y en el camino hacia nuestro futuro, el hombre ha dado muchos malos pasos. Las historias aquí presentadas son ficción, pero también lo fueron las de Jules Verne y con el tiempo, el hombre llegó a verlas realizadas. Nuestro destino no está escrito aún, pero nuestras acciones serán las que hagan la diferencia en los días por venir. Se los dejamos de tarea.

Resident Evil (GCN)

Seguramente te preguntarás qué hace la exitosa serie de zombis de Capcom en un artículo acerca de días posteriores al Apocalipsis, ¿verdad?, pues déjanos decirte que queremos hacer énfasis en que el mundo podría llegar a la extinción si los humanos continuamos con las guerras químicas. En **Resident Evil** tenemos una reflexión más allá de correr de los muertos vivientes; si la humanidad continúa con su falta de respeto por sí misma, tal vez los zombis no sean tan de fantasía como creemos y esto llegue a ser algo más que ficción.



¡LITTLE MAC ESTA DE VUELTA!
Compatible con
Wii Balance Board
PUNCH-OUT!!™
EVERYONE 10+
E
10+
CONTENT RATED BY ESRB
Cartoon Violence
Comic Mischief
DOLBY PRO LOGIC II
TAMBIÉN EN ESPAÑOL
Wii



Uno con el control

Por Master

¡Hola! Me da mucho gusto saludarlos nuevamente. Qué rápido pasa el tiempo ¿no creen? Hace tan sólo unos meses estábamos muy emocionados por todos los títulos mostrados en el E3 y ahora ya hasta tenemos algunos con nosotros, como es el caso de **The Conduit**, juego de High Voltage que se ha convertido en la sensación debido a las opciones en línea que ofrece, y es precisamente sobre estas características sobre las que te platicaré este mes en Uno con el Control, con lo que espero tus partidas en este medio no se vuelvan una pesadilla.

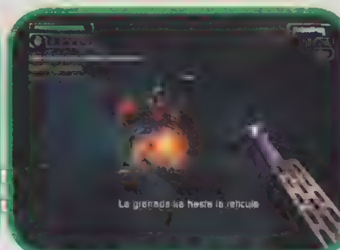
El primer contacto

Después de haber jugado bastante tiempo el modo de historia, me sentí preparado para algunas partidas online de **The Conduit**... pero vaya que estaba equivocado, la inteligencia artificial no tiene nada que ver con las acciones y reflejos que tiene otra persona, así que obviamente mis primeras retas terminaban en los últimos lugares, pero gracias a la observación, desarrollé algunas técnicas que me han funcionado muy bien, y que ahora les comparto para que no pasen malos ratos en las partidas en línea.

No seas un blanco fácil

Lo primero que tienes que considerar, es que a pesar de que tengas el arma más poderosa del juego en tus manos, no eres invencible y jamás debes enfrentar a un enemigo de manera directa. Si corres hacia tu oponente mientras disparas, es muy probable que termines en el piso en dos segundos, por ello, la opción ideal, es que al mismo tiempo que avances, vayas saltando de izquierda a derecha, pero siempre manteniendo presionado "Z", así no perderás la ubicación de tu objetivo. Si lo haces bien todos tus disparos harán contacto, al mismo tiempo que esquivas más del 80% de los ataques enemigos.

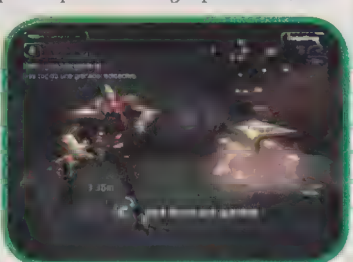


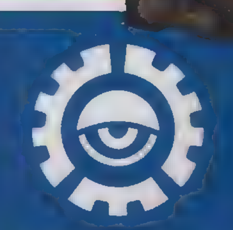


Donde pongas el ojo...

En todos y cada uno de los escenarios existe un punto en el que puedes esconderte para desde esa posición disparar a tus rivales; resulta muy efectivo, pero hay un problema; no puedes fallar, todos tus tiros deben estar dirigidos a la cabeza; si por alguna razón esto no fuera así, quedas al descubierto y totalmente indefenso, ya que en lo que intentas escapar, te van a bloquear las salidas, por ello debes ser muy preciso. Con esta técnica, además de juntar puntos para tu *ranking* rápidamente, evitas que el número de veces que te eliminen sea muy grande; ideal para cuando juegas en equipo y debes sumar.







The Conduit guarda aún muchos secretos, las posibilidades en línea son practicamente infinitas, por lo que para ser un experto, debes estudiar el comportamiento de cada una de las armas, algunas, a pesar de ser pequeñas, funcionan mejor o igual que las alienígenas.

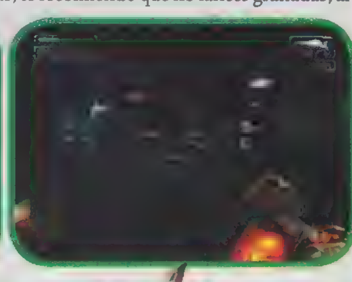


Cuando tengas granadas de luz, siempre manten una en reserva para situaciones complicadas, por ejemplo, el momento perfecto para utilizarla es cuanto estas rodeado, así mientras tus oponentes recobran la vista, tu ya pudiste escapar o dispararles.

La unión hace la fuerza

Durante las batallas por equipo, es muy común que en cuanto termina la cuenta regresiva, cada quien se vaya por un camino diferente buscando por su parte a los oponentes; esto es un grave error. Lo que tienes que hacer es formar tres parejas o dos tríos, esto ya depende del nivel que tenga cada integrante, porque puedes colocar a un novato con dos expertos para nivelar la situación. Ahora bien, en cuanto veas a un enemigo, ataca siempre utilizando la primera técnica que te di, además, te recomiendo que no lances granadas, al ser una persecución, el explosivo puede rebotar y dañarte a ti; úsalas solamente en emergencias.





El arte del engaño

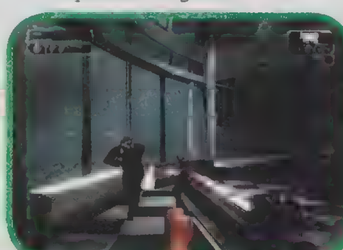
Esta jugada sirve de manera excelente en los pasillos largos como los que existen en los escenarios: Las Calles o Enfermería; lo único que debes hacer, es provocar que uno o varios de los integrantes del equipo contrario te persiga, para esto es vital que seas muy rápido, además de que no debes dispararles, sólo concentrarte en escapar; el chiste de todo esto es que los guíes a un pasillo angosto, donde tus compañeros estarán escondidos, esperando el momento justo de llenar la habitación de granadas. Para que funcione varias veces, te recomiendo que tengas al menos un par de lugares designados para aplicarla, de lo contrario el equipo rival puede adivinar el movimiento.





Ni un paso atrás

Un error muy común que cometemos las primeras veces que combatimos en línea, es que en cuanto nos vemos emboscados en un tiroteo mano a mano, en lugar de avanzar, comenzamos a retroceder, lo que facilita la labor de nuestro rival, ya que con una granada que nos arroje, todo habrá terminado. Lo ideal en estas situaciones es acorralarlos, para esto dirígete hacia la salida más cercana de la zona, así no tendrá más remedio que rodear la habitación, lo que te da la ventaja de conocer su trayectoria y poder cazarlo.

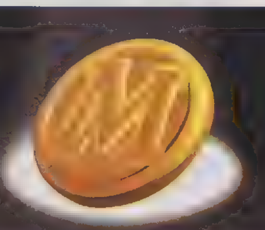






Al usar la bazuca, nunca dispares al cuerpo del enemigo, es muy difícil que puedas acertarle de primera; la mejor opción es tirar hacia alguna pared cercana o al piso, así la explosión terminara con tu adversario o al menos lo dañará.

Espero que todos estos consejos para The Conduit te sean de utilidad; en números posteriores te daré algunas técnicas para los otros modos de juego, incluido el de historia, ya que algunas escenas pueden ser todo un dolor de cabeza; por cierto, ya me ha tocado ser víctima de tramposos que alteran el juego; me pondré a investigar para ver de qué manera podemos contrarrestarlos. Por lo pronto no olvides escribir todos tus comentarios o dudas a juang@clubnintendomx.com. Que pasen un extraordinario mes.



SPYBORGS

La nueva tercia de héroes

Para que vean que aún se pueden crear historias nuevas, Capcom nos presenta este título que ya lleva bastante tiempo en producción y que está a punto de ver la luz en exclusiva para Wii. **Spyborgs** es un título futurista que nos transportará a un mundo donde los soldados ahora se valen completamente de accesorios tecnológicos para combatir a sus enemigos. Ya sea utilizando armas de alto poder o defendiéndose con enormes armaduras, los soldados futuristas lucharán a toda costa por mantener el orden en el mundo, pues aunque parezca cliché, un villano llegará con planes de conquista y dominación mundial, así que tu misión será perseguirlo y demostrarle que para hacerse de este orbe, necesitará más que un plan y un ejército de robots humanoides.

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB — Humor ordinario, violencia de fantasía, lenguaje moderado.

GAMEPLAY   GRÁFICOS   SONIDO     DIFICULTAD   HISTORIA  

RANKING CN 8.0

Una aventura reinventada

Quizá no recuerdes, pero hasta hace un año, Spyborgs fue mostrado con un aspecto gráfico que dista bastante de lo que es hoy. En aquel entonces, veíamos escenarios pobres que parecían de primera generación de Nintendo 64, colores simples y personajes que realmente no inspiraban mucho ni marcaban esa sensación de acción que Capcom quería reflejar con su nuevo proyecto. Las críticas no se dejaron esperar y lógicamente no fueron tan positivas como se esperaba, pero ello ayudó a que la compañía se involucrara nuevamente en la forma de presentar el juego, así como en aplicar cambios necesarios para destacar ante otras historias mucho más elaboradas que presentaban otras licencias y que, por supuesto, iban más enfocadas a la línea de videojuegos para esta generación.



Aquí los personajes y escenarios lucen menos impactantes, es por ello que Capcom tuvo a bien rediseñar todo el concepto para ofrecernos un mejor juego de acción.







Así, poco tiempo después se volvió a mostrar el juego e incluso en el pasado E3 ya vimos lo que sería la versión definitiva, con nuevo aspecto visual en escenarios, mejor desarrollo de personajes y, sobre todo, la calidad del título en general se había incrementado exponencialmente, resultando en una versión fresca y llevada al extremo de la tecnología. **Los Spyborgs** son ahora presentados como héroes sofisticados (por toda la tecnología que poseen) que lucharán arduamente en contra de criminales poderosos e incluso se enfrentarán a numerosos traidores que se han unido al enemigo.

Compañía: **Capcom**
Desarrollador: **Bionic Games**
Categoría: **Aventura**

1-2

La compañía desarrolladora Bionic Games es de reciente creación en las filas de Capcom, pero no creas que son novatos, pues este equipo surgió de talentos creativos que anteriormente trabajaban en compañías como Insomniac Games y High Impact Games.

el poder cibernético

La historia de **Spyborgs** comienza cuando se forma un escuadrón de supersoldados cibernéticos para encargarse de las tareas de mayor riesgo. Ellos cuentan con armas y poderes únicos a través de las armaduras metálicas y otras bondades de la tecnología, pero, como es de esperarse, con tanto poder nunca falta la oveja descarriada... así, uno de los miembros de tan exclusiva agrupación decide traicionar a sus antiguos compañeros, mandándolos a una trampa donde sus vidas correrán gran peligro. Es por ello que **Clandestine**, **Bouncer** y **Stinger** emprenderán una aventura por destruir los planes malignos de su enemigo y de inmediato tomarás el control de un *cyborg*. Tu misión será perseguir al traidor a través de diversos escenarios abiertos que te permiten el libre movimiento en tres dimensiones. Los tres *cyborgs* son **Clandestine**, una ninja cuya agilidad y movimientos certeros serán clave en el combate. **Stinger**, el soldado balanceado entre fuerza y destreza, su poderoso cañón de rayos complementa la furia de sus ataques. **Bouncer** es puramente robot que no tiene ninguna parte humana, su poder radica en la fuerza y dureza de los golpes, además de estar creado de una aleación especial que lo hace resistente casi ante cualquier adversidad.



Tus enemigos también cuentan con equipo especial para los combates, así que no te confíes demasiado.





Como puedes ver en las fotografías, los escenarios serán variados, podrás luchar en los bosques o jardines para luego adentrarte en la caótica ciudad llena de edificios y amenazas tecnológicas.

DETALLES PARA RECORDAR

Porque siempre es bueno tener múltiples referencias

La primera vez que se mostró **Spyborgs** fue durante un evento de Capcom en el 2008, pero la calidad del producto dejó mucho que desear y tuvieron que replantear la forma en cómo seguiría el proyecto.

Bouncer, el personaje completamente robótico es todo un héroe leal y de gran apoyo para sus compañeros; si en algún momento los demás se encuentran en peligro, él corre a su auxilio con gran agilidad y sin importar lo pesado de su cuerpo.

Jackal es un soldado a quien la compañía **Spyborgs** Initiative le dio la oportunidad de sus sueños: convertirse en un guerrero más fuerte y veloz, pero su hambre de poder lo ha llevado a enajenarse con las mejoras robóticas y... sobre todo, con la conquista y dominación de todo ser inferior.

Si entras en la página oficial del juego, podrás descargar los "webpisodes" (como si fuera un serie de TV, pero dura considerablemente menos), así como una variedad de cómics digitales que estarán disponibles más adelante.



Son 35 misiones de acción constante en donde no sólo te enfrentarás a pequeños enemigos, sino que incluso al final del escenario, debes combatir con alguno de los jefes principales, por supuesto, podrás tomar el reto de forma individual, pero nunca estará por demás recibir el apoyo de otro gladiador futurista.

Por supuesto, la modalidad cooperativa de dos jugadores te permitirá experimentar la emoción del combate con alguno de tus amigos, luchando hombro con hombro en un estilo clásico como es raro ver en las consolas de generación actual. Esta opción le saca provecho a las características del Wiimote para ofrecernos un juego tipo *Beat-em-up* como pocas veces se ha visto, con movimientos especiales que harán las batallas visualmente espectaculares y, lo mejor de todo, no necesitarás desgastarte el brazo con cada movimiento, pues las acciones físicas son simples y variadas. Además, también puedes realizar acciones en equipo (combinando poderes y habilidades para crear otros más imponentes) y movimientos finales, uniendo fuerzas para crear ataques que harán trizas a tus rivales.

descubre secretos y mejora tu equipo



En cada uno de los escenarios habrá objetos ocultos y elementos adicionales que podrás ocupar para mejorar las características de tu personaje, incrementando la cantidad o calidad de armas y armaduras o potencializando sus habilidades físicas. Muchos de estos objetos no aparecen a simple vista, por lo que debes usar la tecnología de tu *SpyVision* para revelar lo que se oculta en otros planos. Ademas, conforme vayas venciendo a los enemigos, ellos dejarán un tipo de moneda llamada "crimson spark", con lo que podrás comprar nuevas habilidades, claro, si necesitas más efectivo, intenta destruir los elementos del escenario, así los restos se convertirán en más ganancias para tu equipo.

LA FUERZA DE LOS COMANDOS

Héroes que utilizaron la tecnología para vencer a sus enemigos

BIONIC COMMANDO

En 1987 salió para Arcadias un título de acción llamado **Bionic Commando** cuyo protagonista, **Nathan** "Radd" **Spencer** tiene que abrirse camino por el territorio militar enemigo, usando toda clase de elementos con el fin de aniquilar a los soldados y así pasar de un nivel a otro. Pero eso no es todo, **Nathan** tenía características muy peculiares, su cuerpo contenía elementos biónicos para impulsar sus habilidades, claro ejemplo es el gancho en su brazo con el cual podía columpiarse de un extremo a otro para cruzar edificios, cercas y otros obstáculos, pues a pesar de ser un clásico de plataformas, no podía saltar. El éxito fue tal, que un año después **Bionic Commando** llegó al NES y posteriormente en el Game Boy Advance en forma de compendio (**Capcom Classic Mini Mix**) junto con **Strider** y **Mighty Final Fight.**

CAPTAIN COMMANDO

Este emblemático personaje solía ser la carta de presentación de Capcom, tal como **Mario** lo es para Nintendo y claro, si hasta las tres primeras letras de cada palabra forman el nombre de la compañía: "**CAPtain COMmando**". Este héroe sólo aparecía en manuales o en pantallas de juego para dar agradecimientos o mencionar otros títulos de la licencia además del que compraste… pero su turno le llegó en 1991, cuando en Arcadias saliera un *Beat-em-up* llamado simplemente **Captain Commando**, el cual compartía muchas similitudes con **Final Fight** en cuanto a *gameplay*, diseño visual e incluso hasta en escenarios. Para 1995 se logró la adaptación en SNES, y más adelante, lo hemos visto resurgir en títulos como **Marvel VS Capcom 2** y **Namco X Capcom.**

Esta gran ninja te dará muestra de cómo las mujeres también son hábiles en el uso de la katana.



sistema de recompensas

Como un reconocimiento adicional a tus logros, el juego te dará recompensas o, mejor dicho, nombramientos de acuerdo con tus objetivos cumplidos, pero no se trata nada más de un rango, pues entre mejores resultados obtengas, podrás activar videos especiales, arte conceptual y nuevos retos para el juego. Con lo anterior, los jugadores que quieran explorar y encontrar cada parte del juego quedarán inmersos en una amplia gama de opciones y posibilidades, pero si eres del tipo de jugador que sólo busca divertirse por un rato y ya, basta con la historia principal que, gracias a su *gameplay*, se vuelve dinámica y entretenida para jugadores de todos los gustos y edades, pues aunque no necesitas ser un mago en el control, los movimientos son tantos que no sentirás monótona la aventura y así se te hará ágil el paso por los 35 niveles.

En conclusión

[illegible]

Stinger es uno de los más poderosos **Spyborgs** gracias a sus artefactos que le dan la fuerza y poder para ganar.

Los expertos comentan



Master

[illegible] en la industria, espero que así sea, ya que lo que necesitamos es frescura.



Crow

Al parecer Capcom tiene mucho apego por los personajes cibernéticos y si antes ha conseguido buenos resultados, no veo por qué sería la excepción. **Spyborgs** tiene grandes ventajas, en primer lugar, es de los pocos títulos que realmente ofrecen un estilo de juego cooperativo como hasta hace unos años y no de soporte (**Mario Galaxy**), brindando la oportunidad de vivir una aventura compartida o individual dependiendo de tus gustos. En segundo lugar, la variedad de recompensas y secretos hace que tenga mayor *replay value* y así le saques más provecho a tu inversión. La historia no es compleja, ni elaborada, de hecho es simple, pero te mantendrá entretenido por su *gameplay*.



Panteón

Con la salida de tantas maravillas electrónicas, algunos de los conceptos comunes y divertidos del ayer han sido dejados en un segundo término por los gráficos para hacer los juegos más atractivos para los jugadores casuales. Por suerte, no todas las compañías piensan así, y Capcom nos trae este título que nos hace recordar aquellos días gloriosos en donde los juegos cooperativos eran el pan de cada día. Teniendo una larga tradición de series de este tipo como por ejemplo **Final Fight**, no es sorpresa que veas elementos tradicionales. Si buscas un buen juego en todos los sentidos, no dejes pasar **Spyborgs**.

ARCADIAS

Street Fighter Alpha 2

Los juegos de pelea tienen un lugar privilegiado dentro de los locales de Arcadia, alrededor de ellos siempre se puede observar a decenas de jugadores aguardando pacientemente su lugar para entrar en la reta; ejemplos de lo anterior hay demasiados, pero en esta ocasión queremos enfocarnos en un título que causó furor como pocos, nos referimos a **Street Fighter Alpha 2**, obra con la que Capcom pretendía recuperar su prestigio en el sector, y podemos decir que lo consiguió de manera tajante, pero bueno, ya nos estamos adelantando, comencemos por ver cómo surge esta línea de tiempo alterna de la serie **Street Fighter**.



Las diferencias de estatura entre los personajes se hicieron más notorias en esta versión del juego.



Abusando de la fortuna

Cuando Capcom lanza en 1991 Street Fighter II: The World Warrior, comenzó un fenómeno como pocas veces se ha visto; el título rompía todos los récords de ventas, no existía un establecimiento que no tuviera esta máquina, es más, hasta en las farmacias y tiendas de abarrotes se podían encontrar, y es que nadie se quería quedar fuera de las ganancias que representaba este juego.

Pasaron los años y la gente clamaba por una tercera parte, en la cual obviamente, se tendrían que crear un nuevo *gameplay*, argumento, sin mencionar la adición de nuevos personajes, por lo que Capcom, en lugar de responder a las demandas de sus seguidores, decidió lanzar varios juegos con la misma mecánica, sólo cambiando ligeros detalles, por lo que en los años posteriores pudimos ver Street Fighter II Turbo, Street Fighter II Champion Edition o incluso Super Street Fighter II.

Todo parecía perfecto para la compañía japonesa, pero los jugadores comenzaron a "cansarse" de jugar siempre lo mismo, así que optaron por voltear hacia otras opciones, y justo aquí es donde aparece SNK, la compañía rival de Capcom, que nada lenta, comenzó a ofrecer a los amantes de las peleas títulos bastante variados como Samurai Shodown, Fatal Fury o Art of Fighting, que por lógica, robaron una parte importante del pastel que llegó a representar Street Fighter en el mundo de las famosas "maquinitas".



No, no estás viendo mal, el juego en Japón recibió el subtítulo de Zero, lo que llegó a crear confusión entre los aficionados, pero es el mismo título.



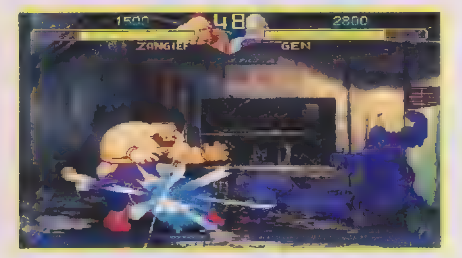
Salvo el cambio de nombre, la versión para América no tenía diferencias jugables con respecto a su contraparte japonesa.

La última pelea

Street Fighter Alpha 2 tuvo conversión a sistemas caseros, en las que no podía quedar fuera de ninguna manera el Super Nintendo; Capcom debía ya varias a los usuarios de la plataforma de La Gran N, que nos tuvimos que quedar con las ganas de poseer Marvel Super Heroes o X-Men. La adaptación por cuestiones técnicas sufrió en algunos apartados, como los escenarios, los cuales aunque contaban con los mismos elementos que en la Arcadia, éstos eran fijos, no tenían movimiento; pero quizá lo más anecdótico fue el hecho de que antes de comenzar cada round, el juego tenía unos segundos de carga, debido a que la información era demasiada para el procesador del SNES. Aun con todo esto, Street Fighter Alpha 2 resultó una gran adaptación, que hasta ahora es la última que se haya realizado para plataformas de Nintendo tomando la popular franquicia de Capcom.



Charlie no dudaba en mostrar su fuerza, aquí podemos apreciar su ejecución del Sonic Boom a una mano.



Los movimientos especiales dejaban tras su ejecución una sobra morada, que también llegó al SNES.

De regreso a los orígenes

Lejos de darse por vencidos, en Capcom se pusieron a trabajar en la renovación de su famosa serie de pelea (en ese sentido debemos agradecer a SNK), pero en lugar de ir por la tercera parte, decidieron algo muy curioso: que la siguiente entrega fuera una precuela, que mostrara los inicios de todos los peleadores que habíamos conocido hasta la fecha.

El camino estaba ya trazado, y la verdad fue una gran decisión de la compañía, ya que al mismo tiempo que renovaba el estilo jugable de la franquicia, iba a poder explicar todos los agujeros que se habían creado en torno a la historia gracias a los cientos de rumores que giraban en relación con el maestro de **Ryu** y **Ken** o del padre de **Chun Li**, sólo por mencionar algunos ejemplos de los muchos que se llegaron a especular.

El nombre del juego sería **Street Fighter Alpha** (**Zero** en Japón), el cual vio la luz en 1995, ganando de inmediato gran popularidad entre los seguidores de la franquicia, Capcom lo había hecho de nuevo, calló a todos los detractores que pensaron que este título simplemente representaba la desesperación que vivían por volver al trono.

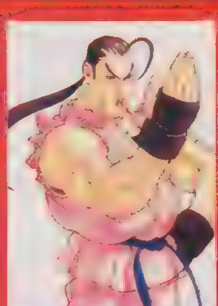
Duelos a la velocidad del Hadouken

Una de las ventajas de esta versión respecto a sus antecesores, estaba en su dinámica, ahora los personajes se movían mucho más rápido, lo que permitía crear jugadas espectaculares, resultaba básico acostumbrarse a este nuevo ritmo, ya que si aún querías aplicar tu "combo" de dos patadas fuertes, te costaría mucho trabajo obtener triunfos.

Los movimientos de desesperación no se hicieron esperar; éstos se podían realizar al llenar alguno de los tres niveles de una barra que se encontraba en la parte inferior de la pantalla; claro está que el resultado variaba dependiendo de cuántos gastaras, lo complicado aquí estaba en que debías utilizar de uno a tres botones al mismo tiempo más doble secuencia en el control, lo que impedía usar el máximo poder en combinaciones.


Esta escena se ha vuelto un clásico, ver pelear a estos dos grandes amigos no es algo que se pueda disfrutar todos los días. ¿Cuál es tu favorito?

Ahora bien, si lo tuyo era lo creativo... o lo repetitivo, al tener al menos un nivel cargado, podías activar los Custom Combo presionando dos botones de patada más uno de golpe o viceversa, lo que te permitía golpear a tu rival sin que éste pudiera oponer defensa por un tiempo limitado. Lo interesante de esto es que podías marcar, si así lo querías, diez Hadoukens seguidos, o bien ponerle algo de variedad y mezclar movimientos normales con especiales.







Los retadores

[illegible]

Justo un año después, apareció **Street Fighter Alpha 2**, sin duda el mejor juego de los tres que lanzaron bajo este formato. El estilo visual, al igual que la primera parte, estaba realizado bajo la consigna de semejar a un anime, lo que sumado a un frame rate impecable, daba como resultado un deleite visual, sobre todo a la hora de ejecutar los movimientos especiales.

El aspecto de los personajes era impecable, realmente daba la impresión de haber regresado en el tiempo, ya que los peleadores clásicos lucían rostros rejuvenecidos. Claro está que nuevos integrantes en la plantilla no se podían hacer esperar, conocimos a luchadores como **Guy**, **Birdie** o **Rose**, pero sin duda que entre los más representativos se encuentran **Charlie** (conocido como Nash en Japón) y la joven **Sakura Kasugano**.



La defensa en el aire fue otra de las innovaciones que se hicieron en este juego, resultaba vital en ciertos momentos.



Aquí puedes apreciar a toda la plantilla de personajes del juego, sobra decir que, como siempre, es enorme.





Los detalles marcan la diferencia

Por si todo lo mencionado hasta ahora no se te hace suficiente, debemos comentarte acerca de algunas curiosidades, pequeños elementos que hacían de cada duelo algo más que dos minutos recibiendo y dando golpes. En muchos de los escenarios del título, se pueden apreciar personajes de otras series de Capcom, como por ejemplo Morrigan, de Darkstalkers o Cody, de Final Fight, este último está acompañado por una chica que parece ser su novia, ya que cuando pelean personajes femeninos en dicho stage, la joven muestra sus celos de una manera muy particular.

En aquellos años no era nada común incluir locaciones especiales, menos en juegos de Arcadia, pero Capcom lo hizo, ocultó un par de escenarios en los que los jugadores podían librar sus encuentros al más puro estilo de una película de animación; podías elegir entre una cascada o un bosque, siendo este último nuestro favorito, la lluvia y los rayos en el fondo lo hacían ver simplemente asombroso.

A las últimas revisiones de este juego para Arcadia se le agregó un extra muy especial, y ese era la posibilidad de controlar al temible Evil Ryu. Este personaje no era otro que el alumno de Gouken, pero ya poseído por la fuerza del Darkhadou, por lo que poseía un poder descomunal, además de variantes en sus movimientos que le permitían elevar al rival y golpearlo en más de una ocasión. Su técnica principal era el Ranging Demon, sí, el mismo que perfeccionara Akuma desde Super Street Fighter II; sobra decir que controlarlo nos aseguraba prácticamente la victoria, ya que conserva los movimientos tradicionales más algunos nuevos.





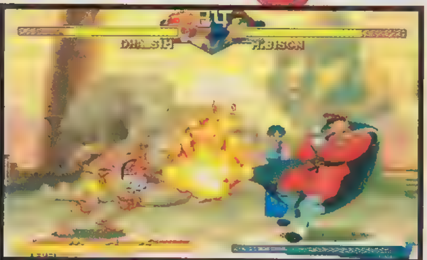

El segundo round

Varios personajes que conocimos en Street Fighter II aparecen en este juego. Sin embargo sus movimientos fueron retocados para adaptarse al nuevo reto, como es el caso del Tiger Uppercut de Sagat que de conectarse completo, [illegible] más de un cuarto de energía del oponente.



Quizá pocos lo sepan, pero **Charlie** fue el mejor amigo de **Guile**, hasta que el destino les jugara una mala pasada y fuera eliminado por **Bison**, (si tienes buena memoria, debes recordar que en el final de **Street Fighter** con **Guile**, éste le cuestiona por el paradero de su amigo **Charlie**, ahora podrás conocerlo). Sus movimientos son los mismos que los de su amigo, sin embargo les pone un toque mucho más vistoso, como el lanzar los Sonic Boom con una sola mano.

La colegiala **Sakura** es una gran fan de **Ryu**, le encanta su forma de pelear, siempre serena, sin exaltarse ante nada, por lo que decide colocarse una cinta roja en la frente como muestra de su admiración, además de seguirlo en todas las plazas donde se presente para pedirle que sea su maestro, pero **Ryu** siempre la rechaza, por lo que debe entrenar por su propia cuenta, imitando los movimientos de su ídolo, aunque después se volvería alumna de **Dan** en su desesperación por aprender técnicas nuevas.



El equilibrio entre la fuerza de los personajes siempre ha sido uno de los puntos en los que más cuidado pone el equipo de Capcom; cualquiera puede ganar.



Gracias a los sistemas de poderes que se manejaron, podías dar la vuelta a la pelea a pesar de que tu energía estuviera a punto de terminar.

La pelea lo es todo

Debido al gran éxito que tuvo esta adaptación, Capcom no lo pensó dos veces y lanzó una tercera parte, la cual aunque tenía un *gameplay* bastante novedoso para la época (tres tipos diferentes de sistemas de juego), no aportaba la misma calidad en argumento, de hecho, sólo lo enredó más, ya que aparecen personajes como **Vega**, **E. Honda** o **Blanka**, que sacando cuentas, este último debería estar en la selva del Amazonas... pero bueno, también tuvimos gratas sorpresas como **Karin**, una chica rubia que de la noche a la mañana se convierte en la rival de **Sakura**. No hay planes para que esta saga vuelva a presentar otra entrega, aunque creemos que sería interesante una especie de juego al estilo de **The King of Fighters '98**, donde no haya historia, simplemente diversión.

Nuestro pasado marca nuestro destino

Este capítulo representó un gran respiro para la franquicia, además de ayudar a Capcom a sentar las bases para Street Fighter III e infinidad de *crossovers* como Marvel vs Capcom 2. En estas fechas que están de moda los *remakes* o compilaciones, sería genial que apareciera un disco para Wii con esta saga, al menos que se pudiera descargar para Consola Virtual, ya que es un auténtico juegazo, que a pesar del tiempo, sigue manteniendo intacta su calidad, es más, no dudamos que muchos de ustedes aún le sigan dedicando tiempo en su versión para Super Nintendo.

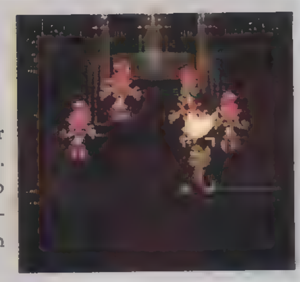


CEMENTERIO DE VIDEOJUEGOS
PANTEÓN

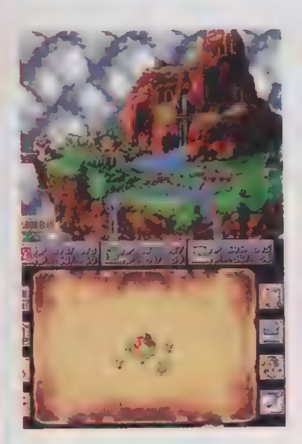
¡Hola queridos colegas del control! Estoy listo para traerles nuevamente un artículo más en esta nostálgica sección. Antes que nada quiero agradecerles por saturar de correos electrónicos mi buzón de entrada, en donde he podido ver sus dudas, quejas y peticiones acerca de los clásicos de antaño. Debido a que son varias las incógnitas que todavía se generan acerca del remake de uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos, decidí dedicar estas páginas al excelentísimo Chrono Trigger DS, y así despejar todas las dudas que me han hecho favor de enviarme. No se duerman en sus laureles, pues siempre hay cosas que descubrir y detalles que admirar. Ojo: este artículo contiene uno que otro spoiler, así que considérense advertidos.



Y... ¿dónde están las piedras?



Para poder invocar ciertas técnicas triples es necesario tener las cinco Gemstones que se encuentran ocultas en el juego. Sin más preámbulos les diré en dónde está cada una, cómo conseguirlas y qué personajes deben llevarla para que puedan usar todas las técnicas en el momento que deseen sin estar equipándoselas a diferentes protagonistas.



Lost Sanctum

La duda más común es si este sitio tan revuelto es obligatorio de pasar para terminar el juego o bien, si realmente vale la pena cumplir las misiones. Pues realmente no es forzoso, pero si cumplen todas las encomiendas de este sitio, lograrán conseguir las mejores armas y equipo de la mayoría de los personajes, además de que pueden conseguir mucha experiencia necesaria para poder enfrentar a **Lavos** al final del juego.

Dimensional Vortex

La incógnita de este lugar es la misma, así que seré muy breve; terminar estas tres misiones ayuda a mejorar el desempeño de **Marle**, **Crono** y **Lucca** (aunque a simple vista no parece que así haya sido), pero lo más importante es que si logran hacerlo, se abrirá el **Time Eclipse** y con ello, la oportunidad de enfrentar al **Dream Devourer**, ver un cinema especial y tener uno de los finales que permiten entender mejor la conexión entre este juego y su secuela, **Chrono Cross**. Además se obtiene la Dreamseeker, la mejor katana de **Crono**.



Black Gemstone

Personaje: Magus • Localización: Kajar

Aquí necesitan abrir los libros del agua, fuego y viento para entrar al cuarto en donde está la gema, (pueden hacerlo desde la primera vez que llega el equipo a esta parte).

Blue Gemstone

Personaje: Lucca • Localización: Giant's Claw

No hay problema para encontrar esta gema, la cosa es sobrevivir y no olvidar abrir cada cofre que hallen en su camino.

Golden Gemstone

Personaje: Frog • Localización: Denadoro Mts.

Esta es una de las más elusivas; hay que poner a Frog a la cabeza del equipo y cuando un enemigo le aviente una piedra, presionar A en el momento justo para que la cache; ojo, hay que hacerlo después de tener mejorada la Masamune.

Silver Gemstone

Personaje: Robo • Localización: Laruba Ruins

Después de que **Lavos** caiga, en esta zona aparece un **Un** que cambia los nombres de los personajes y da la piedra.

White Gemstone

Personaje: Ayla • Localización: Black Omen

La última gema no es difícil de encontrar, pero a veces se pasa de largo si no se revisan todos los cofres.

Los mejores equipos

Una de las dudas más comunes es qué equipo es el más recomendable de usar. Pues déjenme decirles que no se trata solamente de tener poder o HP alto; lo mejor es saber qué personajes usar en cada momento y así sacar mejor provecho en cada situación. A continuación les daré un par de ejemplos de cómo combinar a los diferentes personajes en varios eventos; claro que depende –como siempre- del gusto de cada quien y de cómo se acomoden mejor. Obviamente la recomendación es que no dejes a ninguno de los héroes con bajo nivel, todos son útiles en su momento.

Marle, Ayla, Robo

Esta combinación es la mejor para cuando Crono es destruido por **Lavos**; la principal ventaja es que **Ayla** no necesita armas para atacar, así te evitarás dar tantos rodeos cuando estás explorando el Blackbird.

Lo más recomendable es subir de nivel a todos tus personajes.

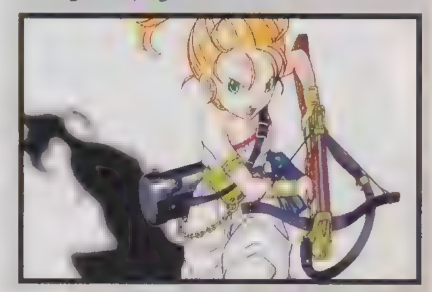


Magus, Marle, Lucca

Durante los eventos en donde hay que enfrentar enemigos débiles a la magia, nada mejor que llevar al poderoso **Magus**, quien estará muy bien acompañado por los poderes curativos y de resurrección de **Marle**, y además, con la ayuda de **Lucca**, podrás invocar la imponente técnica triple **Eternal Darkness.**

Crono, Marle, Frog

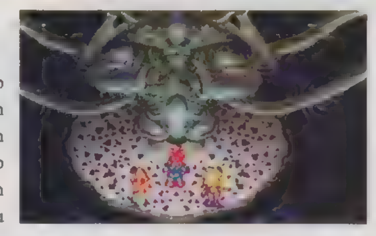
Este es mi equipo favorito, especialmente al enfrentar a **Lavos**; la ventaja es que los ataques físicos combinados de **Crono** y **Frog** son muy fuertes y aparte, el poder curativo de la rana y la princesa recuperan toda la vida del equipo y además eliminan cualquier status. Frost Arc, la técnica triple de esta tercia es sumamente efectiva para la mayoría de los enemigos del juego.



Truco de los Mega Elixir

Este truco es muy bueno para poder terminar el juego y enfrentar a cualquier jefe con más tranquilidad al saber que tu HP y la magia se verán recuperadas por completo en un solo movimiento. En el Black Omen, en cualquiera de sus apariciones, hay un cuarto donde aparecen pasando de una puerta a otra unos enemigos llamados Hydraconda; el truco es llevar a **Marle** y a **Ayla** en el equipo para que usen el Twin Charm en estas serpientes y les roben un **Mega Elixir**; los enemigos no atacan directamente a los héroes, sino entre sí mismos, así que es mejor que usen su técnica rápido para conseguir los más ítems que puedan y al final, después de haber destruido al que queda para ganar experiencia, salir y entrar del cuarto hasta tener hasta 99 Mega Elixir.

Lavos



Eliminar a este enemigo puede ser un dolor de cabeza cuando no se sabe cómo, pero si conoces la clave, pueden acabarlo sin muchos problemas. Como la primera fase es una repetición de los jefes vencidos, pasaré de una vez a la segunda. El truco es usar rápidamente la mejor técnica triple que puedan en un solo brazo hasta destruirlo, así quedará incapaz de usar su movimiento más peligroso. Ahora se destruye el segundo brazo (no vale la pena atacar al centro, pues los brazos lo curan) y finalmente, usar las mejores técnicas para el de en medio. Hay dos opciones, usar técnicas dobles como Iceberg Toss y luego Luminare, para dejar siempre un personaje libre para curar o usar ítems; o bien, emplear técnicas triples y Mega Elixir para curar hasta vencer.

La tercera fase de **Lavos** tiene más chiste, pues la parte de la derecha revive a las otras dos, mientras que la de la izquierda sólo puede ser vencida con ataques físicos, y la de en medio puede realizar los ataques más poderosos. El chiste es eliminar lo más rápido posible a la de la izquierda y después enfocarse a la de en medio, pero sin usar técnicas que dañen a la otra parte. Cuando noten que baja su defensa para revivir a los otros, es cuando hay que usar las mejores técnicas durante todo el tiempo posible; si sube la defensa, hay que curarse y repetir la operación hasta vencerlo. Mi equipo de preferencia (**Crono, Marle** y **Frog**) es muy útil, pues además de curar rápidamente, permite a **Crono** usar **Frenzy** en el primer pod, y la técnica triple para acabar fácilmente con los otros dos sin mucho esfuerzo. Si es posible, es mejor equipar a **Marle** con Schala´s Amulet para evitar que sea afectada por los status y pueda curar y revivir a los demás tan pronto como se pueda.

Dream Devourer



Al principio puede parecer que este enemigo es invencible, pero hay que saber cómo enfrentarlo para poder ganar. Antes que nada hay que subir a los personajes al menos a nivel 60, pues de otra manera, no podrán vencerlo. Ahora bien, la primera fase es muy resistente a los ataques físicos, así que hay que atacar con lo mejor que tengan de magia y curarse sin cesar (el truco de los Mega Elixir es la mejor opción), no hay que jugar al héroe, siempre se debe estar con lo máximo de vida y MP. Cuando pase a la segunda fase, lo único que puede hacerle verdadero daño son los ataques físicos, así que traten de atacar, curarse y volver a atacar hasta vencer. Esta es una pelea de resistencia, pues es fácil desesperarse al ver que no se le causa tanto daño, pero si son persistentes, la victoria será suya.

El tiempo es vital

Mi recomendación final es que antes de que intenten terminar el juego -especialmente antes de enfrentar al Dream Devourer-, es mejor pasar las misiones alternas en Dimensional Vortex y Lost Sanctum, así irán mejor preparados para poder acabar con cualquier jefe que se les ponga enfrente. Una vez terminado el juego, se puede comenzar de nuevo con el New Game +, y ahí es donde ya se pueden obtener la mayoría de los finales. Si llegan a atorarse en éste o cualquier otro juego de antaño o remake, no duden en escribirme a panteon@clubnintendomx.com, y de un modo u otro, veré cómo puedo ayudarlos.

¡Hasta la próxima!



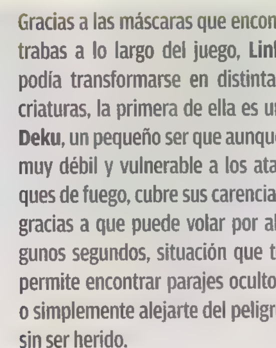
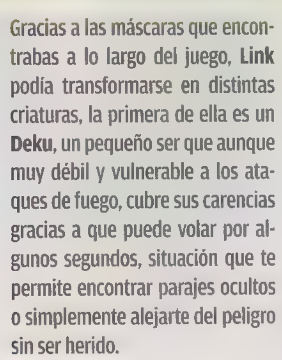




Una de las obras más memorables que recordemos para Nintendo 64 es in duda **The Legend of Zelda: Majora´s Mask**, título que llevó al límite las capacidades técnicas del sistema para brindarnos una aventura maravillosa, sumamente emotiva, que tenía como principal virtud el alejar de nuestra mente a los villanos tradicionales en este juego estábamos ante un mundo nuevo.

LINK

DEKU LINK

Gracias a las máscaras que encontrabas a lo largo del juego, **Link** podía transformarse en distintas criaturas, la primera de ella es un **Deku**, un pequeño ser que aunque muy débil y vulnerable a los ataques de fuego, cubre sus carencias gracias a que puede volar por algunos segundos, situación que te permite encontrar parajes ocultos o simplemente alejarte del peligro sin ser herido.



KAFEI

Al principio de la historia se cree que es simplemente un niño bastante molesto que vive en la parte trasera del pueblo, pero en realidad se trata de un personaje que se encuentra bajo una maldición, la cual lo ha alejado de su novia, quien todos los días se levanta con la esperanza de verlo regresar, ya que antes de que desapareciera, se iban a casar.

GORON LINK

Con la máscara adecuada **Link** puede transformarse en un enorme **Goron**. En este estado su fuerza bruta se incrementa considerablemente, al grado de que puedes derribar grandes pilares con un par de golpes; además, su ataque especial consiste en enroscarse y girar a gran velocidad, terminando con todo a su paso, ideal para ganar carreras o bien eliminar a algún jefe de calabozo.

TINGLE

Termina es un lugar enorme, perderse no es nada complicado, pero para ello existe este carismático personaje, quien por una módica cantidad de rupias te dibujará el mapa de la zona para que sepas en dónde te encuentra en todo momento. Otro personaje misterioso que encontrábamos en la aventura era el vendedor de máscaras, quien entre sus curiosidades, tenía una réplica del rostro del plomero más famoso del mundo.



ANJU

Si te preguntabas quién era la novia de **Kafei**, pues se trata de **Anju**, la simpática joven que trabaja en uno de los hoteles del pueblo... ¿Quieres saber si logran romper la maldición y estar juntos nuevamente? descarga el título de la Consola Virtual y descúbrelo.





SKULL KID

En realidad estamos ante un inocente espantapájaros con una historia de soledad bastante emotiva, quien para su desgracia se cruzó con la máscara de **Majora**, que ahora lo usa como simple títere para lograr sus planes, y destruir Termina en tres días mediante un impacto directo con la luna.



The Legend of Zelda: Majora´s Mask es un juego excelente, una joya a prueba del paso del tiempo, que si aún no conoces, tienes una oportunidad perfecta para hacerlo ahora que está disponible para tu Wii por medio de la Consola Virtual. No lo pienses, es una compra obligada ¿Estarás listo para el reto que te espera?



Final Fantasy Tactics Advance 2
Nintendo DS

Activa nuevas clases
Crea nuevos y más completos equipos con las clases que obtendrás al realizar las siguientes actividades.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Arcanist	Termina la misión The Nu Mou Nobles.
Assassin	Completa la misión Veis Assassin.
Beastmaster	Finaliza la misión Knowing the Beast.
Cannoneer	Acaba la misión The Bangaa Brotherhood.
Chocobo Knight	Concluye la misión The Popocho's Chocobos.
Dragoon	Termina la misión Kyrra, Dragoon.
Fighter	Completa la misión "To be a Fighter".
Flintlock	Finaliza la misión "Of Kupos and Cannons"
Fusiler	Acaba la misión The Goug Consortium quest.
Geomancer	Concluye la cadena de misiones "Geomancer's Way".
Green Mage	Termina la misión Green Dominion.
Heritor	Completa la misión "Gifted".
Heritor	Habla con Lezaford y ve hacia Zeldei Woods antes de pelear con Illua 3.
Lanista	Completa el nivel "A Lanista's Pride".
Master Monk	Termina la misión Banbanga.
Parivir	Finaliza la misión "The Eastwatch".
Raptor	Concluye la misión "Instrument of Inspiration".
Ravager	Realiza la misión "Ravager".
Scholar	Acaba la misión The Treasured Tomes.
Seer	Finaliza la misión The Cat's Meow.
Spellblade	Concluye la misión "To Be a Spellblade".
Trickster	Termina la misión The Sleight of Hand.
Viking	Acaba la misión The Lord Grayrl.

Habilita los Spears de Final Fantasy XII
Al completar ciertas misiones del juego, puedes activar ítems que te permiten invocar a los Spears de Final Fantasy XII, siempre y cuando tengas llena la barra de Smash.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
Adrammelech	Finaliza el evento "The Moorabella Cup".
Belias	Acaba el evento "The Camoa Cup".
Chaos	Termina el evento "The Loar Cup".
Cúchulainn	Concluye el evento "The Odalia Cup".
Exodus	Completa el evento "The Jylland Cup".
Famfrit	Finaliza el evento "The Goug Cup".
Hashmal	Acaba el evento "The Fluorgis Cup".
Mateus	Concluye el evento "The Graszton Cup".
Shemhazai	Termina el evento "Of a Feather".
Ultima	Completa el evento "Hunted".
Zalera	Finaliza el evento "The Last Step".
Zeromus	Acaba el evento "The Five Kings".
Zodiark	Termina el evento "A Lasting Peace".

Habilidades de los clanes
Durante el prólogo, puedes responder las tres preguntas en el siguiente orden para activar diferentes habilidades del clan desde el inicio.

SECRETO	CÓMO ACTIVAR
AP Up 1	Responde B, C, C.
Clan Up 1	Contesta B, B, C.
Evade Up 1	Oprime B, A, A.
EXP Up 1	Presiona B, C, B.
Gil Up 1	Responde B, A, C.
Lucky 1	Contesta B, A, B.
Power Up 1	Oprime B, B, B.
Smash Up 1	Presiona B, B, A.
Speed Up 1	Responde B, C, A.

Guitar Hero: Smash Hits
Wii

Opciones adicionales
Entra al modo de opciones y luego en "cheats", allí introduce los siguientes códigos (secuencias de botones) con la guitarra, presiona los botones acertadamente y no te preocupes por el tiempo.

Instrumentos "aire".
Amarillo, azul, verde, amarillo, rojo, rojo, rojo

Batería llena (siempre).
Verde, verde, rojo, rojo, azul, azul, amarillo, amarillo

Deslizar (siempre).
Azul, amarillo, rojo, verde, azul, verde, verde, amarillo

Auto Kick.
Azul, verde, rojo, amarillo, rojo, amarillo, rojo, amarillo

Modo performance.
Azul, rojo, amarillo, amarillo, rojo, rojo, amarillo, amarillo

Color de las gemas.
Rojo, rojo, rojo, azul, azul, azul, amarillo, verde

Hipervelocidad.
Rojo, verde, amarillo, verde, amarillo, rojo, rojo

Rockero invisible.
Azul, rojo, rojo, rojo, rojo, amarillo, azul, verde

Color de las estrellas.
Verde, rojo, verde, amarillo, verde, azul, amarillo, rojo

Vocal Fireball.
Verde, azul, rojo, rojo, amarillo, amarillo, azul, azul

Color de las flamas.
Amarillo, azul, rojo, verde, amarillo, rojo, verde, azul



¡Ven al paraíso de la acción y la diversión donde toda la familia puede disfrutar!

Utiliza el nuevo accesorio **Wii Motion Plus™** que te brinda mayor precisión en tus movimientos.

¡Incluído con este juego!



Visítenos en: www.WiiSportsResort.com/es

¡Incluye una docena de juegos y actividades deportivas para ti!









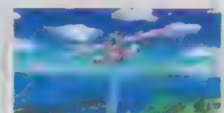




















El ojo del CUERVO

Por Hugo Hernández

Ya estoy de regreso en una nueva entrega de "El Ojo del Cuervo", donde continuaremos con lo revisado en el mes pasado. Así es, películas y más películas que nacen o se integran al universo de los juegos de video. Ahora les platicaré sobre las producciones que se tienen ya en desarrollo y otras que sólo se han anunciado, pero se mantienen en fase de "ya veremos", además de una esperada secuela para los fans del vampirismo -ya sea en pantalla o literatura- que pinta para ser una de las más taquilleras del próximo mes. Si quieres saber a qué cintas me refiero, prepárate un buen tazón de palomitas de maíz y échale un ojo a la siguiente información..

El esperado regreso del clásico virtual



© Digital Eclipse

Hace más de 25 años que los estudios Disney se aventuraron en la producción de un proyecto cinematográfico que les traería, además de buenos comentarios, un legado que incluso sobrepasaría el efecto Y2K. Por supuesto me refiero a **Tron**, una película que aprovechó bastante bien las limitantes de la época y supo atraparnos con su historia tan disparatada como creativa. Allí, un programador talentoso (**Kevin Flynn**) se encarga de desarrollar videojuegos que prometían una verdadera revolución, pero de pronto, uno de los altos mandos de la compañía le roba sus proyectos (cualquier similitud con la realidad es pura fantasía), dejándolo en la calle y sin cómo demostrar la propiedad de sus creaciones. Tiempo después –y con ayuda de sus cuates-, **Kevin** ve la forma de burlar la seguridad de la compañía y así adentrarse en la computadora central, pero exageró un poco con "adentrarse", pues rápidamente y como por arte de magia, fue absorbido por el programa y transportado a un mundo virtual con vida propia, amenazas peculiares y, sobre todo, una gama de vehículos y acciones que disfrutábamos con efectos especiales bastante buenos para la época (los circuitos han formado un tipo de sociedad regida por la computadora central y cada aplicación o "software" toma forma humanoide con similitud de su creador).
Ahora, la misión de **Kevin** es encontrar a **Tron**, un programa creado por uno de sus compañeros y quien le podría ayudar a vencer a la computadora central y regresar al mundo real. Por supuesto, no todo será sencillo. Ellos deberán pasar diferentes retos que involucran veloces carreras en motos de luz y uno que otro combate deportivo con esferas luminosas, así como superar otras adversidades si quieren darle batalla a la computadora central.

Inteligencia artificial VS. el mundo

Ahora le toca el turno a la secuela **"The Dead Code"**. Ahora, un par de adolescentes que se la han pasado apostando en sitios de Internet, *hackeando* computadoras, celulares y cualquier objeto de la tecnología se ven envueltos en una aventura sin igual. Ellos entran a apostar en un juego en línea conocido como "Ripley" que no es otra cosa que un *software* militarizado diseñado por el gobierno de EEUU para encontrar posibles terroristas, y en el cual tu misión es destruir un sector de la población empleando armas de destrucción masiva. **Will** logra vencer la batalla y **Ripley** manda sus datos inmediatamente para investigarlo y seguirlo incluso en su viaje escolar a Canadá... así, con los agentes buscándolo y una inteligencia artificial que nada le pide a Skynet, **Will** se une a **Annie**, una chica que le ayudará a vencer este reto; además de descubrir que **Ripley** quiere controlar y exterminar a Filadelfia y otras ciudades del país, así que aquello que inició como un juego, ahora es cuestión de vida o muerte.

¿Recomendable? Para esos momentos en que no tienes nada más que hacer y ya ni los maratones de tu serie favorita te emocionan, **War Games 2** podrá ser una alternativa, siempre y cuanto tomes en cuenta que se trata de la clásica historia de fórmula fantástica donde todo puede pasar y un par de adolescentes son más competentes que toda agencia de Seguridad Nacional.

War Games 2: The Dead Code (2008)

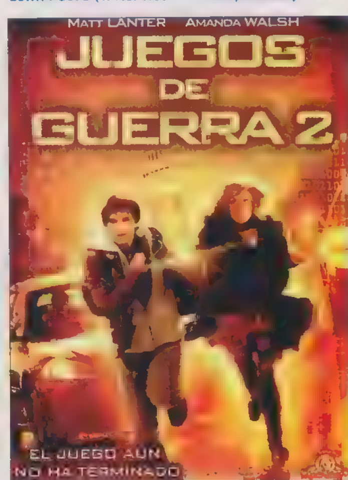
Dirige: Stuart Guillard.
Guión: Randall M. Badat, Rob Kerchner.
Actúan: Matt Lanter (Will Farmer), Amanda Walsh (Annie D'Mateo), Nicolas Wright (Dennis Nichols), Gary Reineke (Dr. Stephen Falken) y Colm Feore (T. Kenneth Hassert/Joshua).

Esta película no llegó a las salas de cine, pues se fue directo a DVD, así que ya la puedes encontrar en tu tienda preferida.





© 2009 MGM



Regresan los vampiros a la pantalla grande

Para todos aquellos que han seguido la pista de los vampiros contemporáneos de la saga **Twilight** ya sea en libros o la pasada película, les comento que el próximo noviembre se estrena la secuela que en esta ocasión será dirigida por Chris Weitz, quien también nos presentó la adaptación de la novela **The Golden Compass** hace un par de años. Luna Nueva, como se le conoce en español, sigue la temática de vampiros con toque de romance, digamos que sería como un dilema *shakespeariano* que envuelve una realidad donde coexisten los hombres lobo, humanos y vampiros. Por supuesto, la trama se centra en la atracción que sienten los protagonistas (**Edward** y **Bella**), su historia de amor y cómo las fuerzas externas ponen en riesgo la relación. Luego de una tórrida aventura en la primera entrega, ahora **Edward** tratará de alejarse de **Bella**, pues su vida podría estar en peligro constante… sin embargo, de ello se desprenderá una nueva y sólida amistad entre la protagonista y **Jacob**, un hombre lobo que la ayudará cuando **Victoria**, una vampiresa sedienta de venganza, venga tras el "cuellito" de **Bella** para vengar a su pareja **James**, quien pereció en una batalla con la familia de **Edward**.

Luna Nueva será una grata continuación que se mantiene apegada a la historia del libro publicado por Stephenie Meyer y por supuesto, aquí encontrarás tanto escenas de acción y persecución como momentos de romanticismo y heroísmo. La tercera y cuarta entregas estarían listas para el 2010 y 2011, respectivamente.

The Twilight Saga: New Moon (2009)

Dirige: Gavin Hood.
Guión: David Benioff, Skip Woods.
Actúan: Hugh Jackman (Wolverine), Ryan Reynolds (Wade Wilson/Deadpool), Liev Schreiber (Victor Creed/Sabretooth), Lynn Collins (Kayla) y Taylor Kitsch (Gambit).





Los vampiros nunca han dejado de ser populares en el cine y con **Crepúsculo** se pretende llegar a nuevos mercados.



¿Será también el rey de las taquillas?

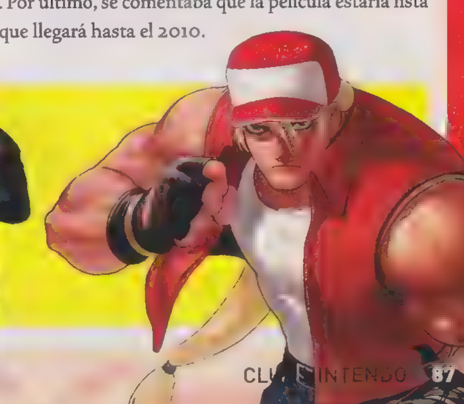
The King of Fighters (2010)

Dirige: Gordon Chan.
Guión: Rita Augustine, Matthew Ryan Fischer.
Actúan: Sean Farris (Kyo), Will Yun Lee (Iori) David Leitch (Terry), Maggi Q (Mai) y Ray Park (Rugal).

Sé muy bien que hay muchos fans de **The King of Fighters** y no es para menos, fue, es y seguirá siendo una de las franquicias que ayudó a redefinir la forma de los videojuegos de peleas. Tal como en su momento lo hizo **Street Fighter II** con su estilo *gameplay* intenso, **KOF** lo logró al permitir la elección de tres gladiadores para un mismo encuentro, detalle que posteriormente fue retomado por Capcom en su popular **Marvel VS. Capcom 2**. Su fama es tal que recientemente apareció la doceava entrega para Arcadia y no hace mucho tuvimos en el Wii **KOF: The Orochi Saga**, que reúne gran parte de este legado y agrega nuevos retos para los fans.

Sí, en su original (los videojuegos) no hay queja o por lo menos no tantas, pero –inserta sonido de disco rayado- ¿qué pasa cuando a la compañía Double Edge Entertainment (¿la habías escuchado?… no te preocupes, yo tampoco) se le ocurre producir la película de **The King of Fighters**. El resultado puede o no ser catastrófico, pero yo creo que la segunda opción podría comenzar a definirla. De hecho, los actores no son tan conocidos, salvo Ray Park (**Rugal**) quien la hizo de **Darth Maul** en **Star Wars Episode I: The Phantom Menace**, los demás han tenido papeles en televisión, pero no hay nombres muy sonados en cine. Al parecer, la historia tendrá algo que ver con la **Saga de Orochi**, pues vemos a personajes como **Mature** y **Vice** que son las secretarias de **Rugal** y quizá no sepan tomar dictado, pero bien que le entran al combate. Otros de los personajes que veremos son **Iory Yagami**, **Kyo Kusanagi**, **Terry Bogard** y, por supuesto **Mai Shiranui**, interpretada por Maggi Q y quien no alcanza a llenar la personalidad de esta peculiar gladiadora oriental, así como los demás tampoco destacan por su caracterización, ya saben, dejan atrás detalles icónicos como estilo de cabello o trajes representativos. Por último, se comentaba que la película estaría lista para este mismo año, pero los anuncios recientes especulan que llegará hasta el 2010.

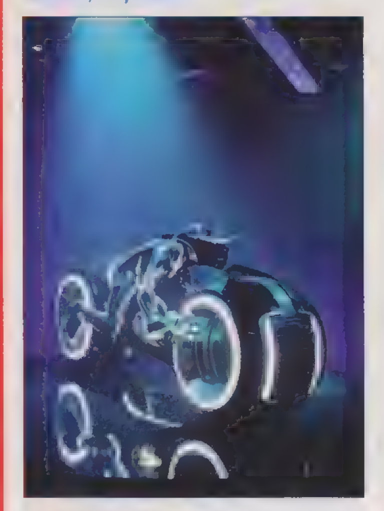
Esperemos que estos gladiadores consigan una mejor adaptación que los de Capcom, pero a como van las cosas… mejor espero a ver si sale el anime.



Una espectacular aventura en banda ancha

Tron Legacy (2011)

Dirige: Joseph Kosinski.
Guión: Adam Horowitz, Richard Jefferies.
Actúan: Olivia Wilde, Jeff Bridges, Garrett Hedlund, Amy Esterle.



Debido a que la cinta de Disney cosechó más éxitos conforme el tiempo avanzaba e incluso surgieron juegos de video basados en su temática de realidad virtual, en un par de años, la compañía Liveplanet estrenará **Tron Legacy**, una nueva adaptación que disfrutarán los fans y conseguirá otros tantos al aprovechar las bondades de las nuevas tecnologías. Ahora sí, luciéndose en efectos especiales que no resulten luego de errores de producción. La cinta original se estrenó en 1982 y había quedado en una especie de Limbo, pero resurgió fuertemente con **Tron 2.0 Killer App**, videojuego que llegaría al Game Boy Advance para celebrar el 20 aniversario de la película.







© 2009 Liveplanet

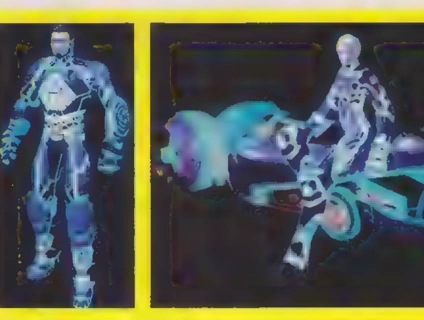
Por supuesto, lo que vimos hace años en **TRON** tenía muchas limitantes en aspectos audiovisuales, pero en esta ocasión, la tecnología ayudará bastante.

¿Sabías que...?

Irónicamente, **TRON** no fue considerada para el Oscar en mejores efectos especiales, pues era inusual el uso de gráficos digitalizados por computadora... ¿qué dirían ahora con cintas como **The Lord of the Rings**, **Jurassic Park** o **Star Wars**?

Para su reparto se ha contemplado a la sexy y escultural Olivia Wilde (**Dra. Remy Hadley** en la serie **House M.D.**) y Jeff Bridges (quien interpretará el papel de **Kevin Flynn** tal como lo hizo en la versión original de **Tron** de 1982). Otro de los personajes que regresa para la edición contemporánea será Bruce Boxleitner, encarnando a **Alan Badley** y, por supuesto, **Tron**, mientras que la silla de director será ocupada por un cineasta novato, Joseph Kosinksi.

La nueva cinta (basada en los personajes creados por Seven Lisberger y Bonnie MacBird) , que también estará a cargo de los estudios Disney, describirá una nueva e intensa aventura en un mundo tridimensional de alta tecnología, un espacio en el que incluso **Neo** y **Morpheus** se sentirían como en casa. La historia describe que **Sam Flynn** está en busca de información sobre la desaparición de su padre (**Kevin Flynn**), así, luego de seguir los rastros precisos, él se transportará al mismo lugar de feroces programas y juegos de gladiadores donde su padre ha vivido por más de 25 años, así padre e hijo se reúnen para enfrentar otra odisea (repleta de peligros y situaciones de alto riesgo) en compañía de una atractiva chica que les ayudará a cumplir su objetivo. Por supuesto, la cinta se estrenará en Disney Digital 3D para que disfrutes cada píxel y te sorprendas de la evolución que ha tenido esta cinta de culto.



Las motos siguen siendo fenomenales, con numerosos efectos para marcar el concepto de tecnología y computadoras... ¿qué otros vehículos nos mostrarán?



Esta entrega para GBA quizá no fue tan espectacular, pero esperemos ver si se animan para una en Wii o NDS.

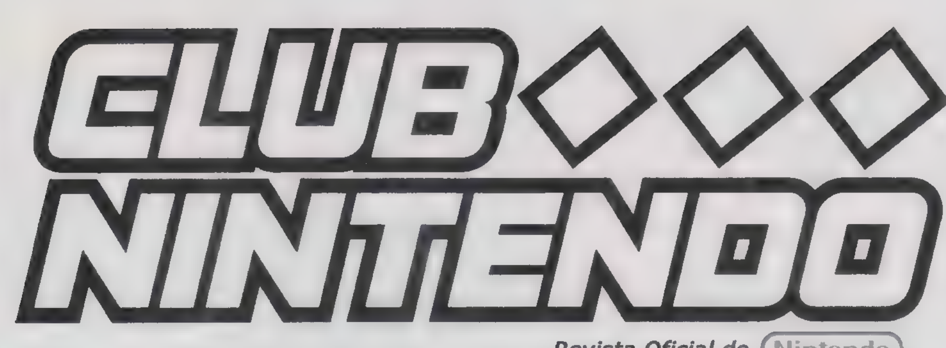
Más de cine

Está a punto de terminarse otro año y al parecer las películas basadas en videojuegos siguen ganando terreno, por ejemplo, ya no falta mucho para el estreno de **Resident Evil 4: Afterlife**, que continuará con la incansable lucha de **Alice** (Milla Jovovich) en contra de Umbrella y en la cual espero que se vea más acción de **Albert Wasker**, así como del nuevo invitado, **Chris Redfield** quien se estrenará por primera ocasión en la pantalla grande; espero que le den un rol de importancia y no sólo lo incluyan brevemente. Por otro lado, se tienen pendientes cintas como **Metal Gear**, **Castlevania**, **Clock Tower**, **Prince of Persia**, **Splinter Cell** o **Broken Sword**, de las cuales sólo se han especulado ciertos detalles, pero por desgracia, parece lejano el que en verdad aparezcan en pantalla, aunque recuerda que todo puede ocurrir y quizá... sólo quizá... el 2010 nos traiga más detalles y noticias de estos dos placeres (cine y videojuegos) que tanto disfrutamos.

Aprovecho este espacio para mandar un saludo a mi cuate Damien Luna y a su abuelo Toscano de Gudalajara. Si tienen dudas o sugerencias, envíenmelas por *email* a: hugoh@clubnintendomx.com o si lo prefieren, vía correo tradicional a la dirección:

Av. Vasco de Quiroga # 2000, Edificio E, Piso 2, Colonia Santa Fe, CP, 01210, Delegación Álvaro Obregón, México, DF

¡Hasta la próxima!



Revista Oficial de Nintendo



QHDD...

¿Qué hay dentro de... horror para todas las edades?

por spot

¡Saludos, lectores de nuestra revista! Su amigo Spot de nueva cuenta está de regreso con un tema que estoy seguro que les gustará mucho. Debido a que en este mes se celebra la noche de la víspera de Todos los Santos, mejor conocido como *Halloween*, les preparé un par de páginas que incluyen algunos juegos y series relacionadas al tema, pero la diferencia es que quise nombrar no solamente lo más terrorífico del entretenimiento electrónico, sino más bien dar algunos ejemplos de juegos aptos para todo tipo de videojugadores, en donde pueden divertirse aunque haya seres de ultratumba. No se preocupen, que para nuestra festividad tan rica cultural y culinariamente hablando de los próximos 1 y 2 de noviembre, les tendremos otros artículos alusivos al tema, así que prepárense, ¡porque vamos a comenzar!

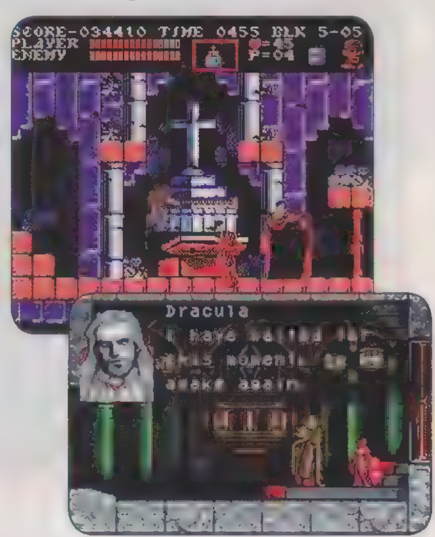


Monster Party (NES)

Este singular juego nos ha hecho pasar muy buenos ratos desde su salida en el legendario sistema de 8 *bits*. Es sumamente divertido y una excelente opción para los que buscan de reto, monstruos y una buena historia fuera de lo común. Todavía tenemos los dedos cruzados para que pronto podamos tenerlo descargable para la Consola Virtual; esperemos que esto sea una realidad para que todos tengan la oportunidad de jugarlo y conocerlo.

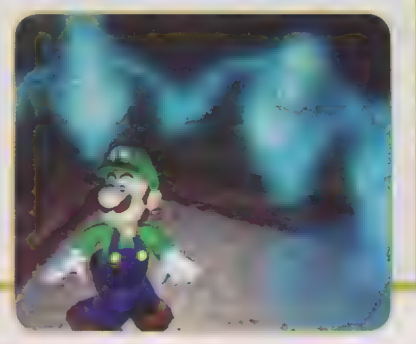
Castlevania (series)

No podíamos obviamente dejar de hablar de la saga inmortal de Konami, la cual aunque está rebosante de seres de ultratumba de todos tipos y sitios tenebrosos, sigue siendo apta para personas de todas las edades. Si por alguna razón no has conocido esta gran serie, no dudes en hacerlo, cualquiera de sus aventuras son por demás recomendables.



Luigi´s Mansion (GCN)

Este excelente juego para Nintendo GameCube nos sigue maravillando por su genialidad y versatilidad en el uso del control. A pesar de ser un juego de fantasmas, está muy bien tonificado para que los jugadores más jóvenes pudieran divertirse con él sin problemas. No creas que el tener al miedoso de **Luigi** como protagonista o por su temática no vale la pena; el sentimiento de explorar la mansión e ir descubriendo cada cosa, están a la altura de series más conocidas; algunos seguimos diciendo en broma que **Luigi´s Mansion** es un "**Resident Evil**" para chavitos.

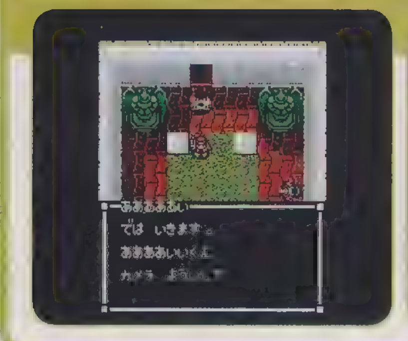




Ghost ´n Goblins (series)

Otra de las series clásicas del mundo de los videojuegos es sin duda esta colección de aventuras llenas de acción, zombis, esqueletos, demonios y muchos otros seres que te pondrán a prueba para salir victorioso y salvar a tu novia. Es por demás notable que este juego cuenta con una amplia gama de personajes interesantes, música espeluznante y un buen nivel de reto; así que no podemos dejar de recomendarla si te agrada lo relacionado a los muertos y no muertos.

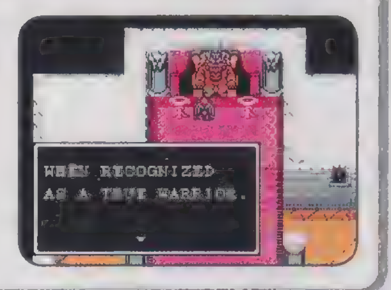
Sweet Home (Famicom)




Este juego estuvo disponible sólo para Japón y a pesar de contener imágenes algo terroríficas, es posible que jugadores jóvenes lo puedan conocer. Este es otro de los títulos que queremos ver para la Consola Virtual, especialmente por considerado el "abuelito" de los **Resident Evil**. **Sweet Home** es considerado el primer juego del género *Survival Horror* e inclusive apareció a la par con una película del mismo nombre la cual está relacionada con el juego; ambas son artículos de colección.

Gargoyle ´s Quest (series)

Esta serie va de la mano con la también muy recomendable saga de **Ghosts ´n Goblins** y por ende, comparten muchos de los elementos que puedes encontrar en ambas colecciones. Lo más representativo aquí, además de que encontrarás todo tipo de demonios, espectros, esqueletos y demás, es que aquí tomas el papel del demonio de fuego, **Firebrand**, en lugar del típico héroe humano de **Ghost ´n Goblins, Arthur**.



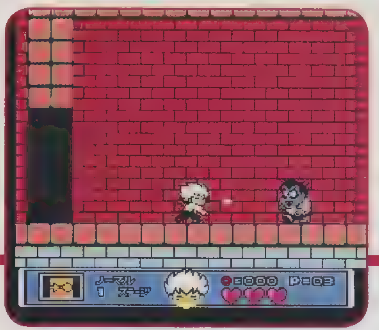
Zombies Ate My Neighbors (SNES)

El clásico juego de SNES de 1993 parodia a muchas películas de horror de todos los tiempos y contiene una generosa colección de monstruos como vampiros, hombres lobo, maniáticos con sierras eléctricas y muchos más, sin dejar de ser atractivo para jugadores de 0 a 100 años. Si eres fan de las cintas de terror, notarás incontables referencias de clásicos como **Dracula, Child´s Play, Friday the 13th** y muchos otros más.



Kid Dracula (GB)

Para finalizar tenemos otro juego en donde podemos controlar a un personaje emblemático de Konami y que podemos catalogar como un ícono hecho a la medida de este artículo; se trata de **Kid Dracula**, quien es un vampiro (presumiblemente el hijo de **Dracula** y por ende, el enigmático **Alucard**) que debe detener al demonio **Garamoth** y demostrar quién es el verdadero dueño del castillo. Obviamente tenemos de todo tipo de enemigos espeluznantes como la criatura de **Frankenstein**, pero con un toque humorístico para que sea apto para los jugadores más pequeños, a quienes está dirigido este juego.



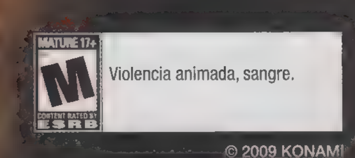

Hemos llegado a la parte final de nuestro recorrido por los juegos de horror que podemos compartir con los más pequeños sin problema alguno. Espero que les haya gustado y que nos envíen sus comentarios y sugerencias a la dirección de la revista. Procuren jugar en familia y no hagan a un lado a los peques del hogar, pues si se les guía con responsabilidad y atención, pueden demostrar habilidades que los dejarán sorprendidos;(cosa que sabemos por experiencia), y qué mejor que vean este tipo de juegos como algo normal y no con miedo; así estarán listos para un **Resident Evil** o un **Eternal Darkness**. No olviden que este 31 de octubre es el preámbulo para una de nuestras celebraciones más representativas: el Día de Muertos. ¡Saludos y feliz *Halloween*!

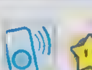


SILENT HILL
SHATTERED MEMORIES

Bienvenido a Silent Hill

Hay pueblos cuya tranquilidad te permite descansar y pensar, otros donde la gente es tan extraña que parecen sacados de una película de suspenso... pero cerca de Toluca Lake existe un lugar apartado de toda realidad: Silent Hill. Un pueblo autosuficiente que hasta hace poco tenía todo lo necesario para mantener una buena vida para sus habitantes, escuelas, hospitales, centros comerciales y habitacionales e incluso sitios para recreación como parques de diversiones o teatros. Rodeado de bosques y un extenso lago, Silent Hill pareciera un pequeño paraíso terrenal, un lugar para pasar unas vacaciones fuera de toda urbanidad, disfrutando de los parajes verdes, la tranquilidad del bosque y el silbido de los canarios...

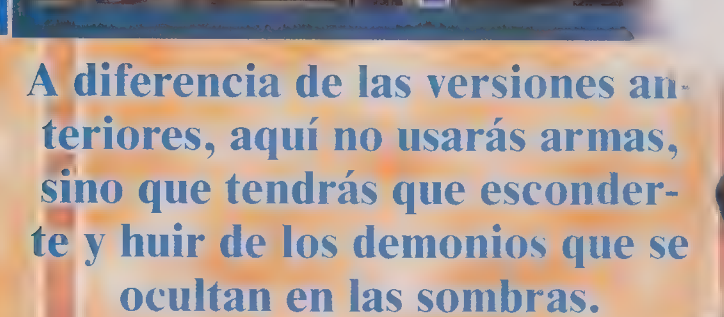


GAMEPLAY  
GRÁFICOS  
SONIDO  
DIFICULTAD  
HISTORIA 
RANKING   8.5

Pero ahora, la realidad de este pueblo rodeado de bruma y estática es completamente opuesta a lo que te imaginarías, la tranquilidad se volvió angustia, la paz en incertidumbre... el ambiente es asfixiante y estremecedor... una vez que pones un pie en **Silent Hill**, tu destino será marcado por el horror, los gritos y lamentos de gargantas no naturales serán tu única compañía, sólo superados por el terror de los sonidos desgarrantes de las criaturas que acechan en las sombras... estos es **Silent Hill**... el lugar en donde te encontrarás al entrar en esta pesadilla.

Memorias destrozadas

La historia de **Silent Hill: Shattered Memories** nos presenta a **Harry Mason**, el personaje que dio inicio a esta misteriosa [illegible] una década. Él despierta luego de sufrir un accidente en su auto, sólo para darse cuenta que su hija **Cheryl** ha desaparecido. **Harry** deambulará por las extrañas calles maquilladas por los copos de nieve que han caído sobre **Silent Hill**, buscando respuestas del porqué o cómo fue que desapareció su hija, pero cuando su mundo comienza a tomar matices sombríos, él deberá escapar de los terroríficos demonios que lo persiguen a cada instante... quizá [illegible] se arrastren lentamente, pero la agonía de saber que algo podría aparecer en el momento menos oportuno hará que su corazón lata a mil por hora. El pequeño pueblo resulta tener dos caras, por un lado, durante el día, parece un lugar desolado, inhabitado, donde la nieve cae constantemente, pero cuando llega la noche, todo el lugar se [illegible] verdadera pesadilla, [illegible] caótico, las paredes se [illegible] metales oxidados forman parte del nuevo aspecto del **Silent Hill** invadido por los demonios nocturnos y sonidos extraños que te erizarán el cabello y pondrán tus nervios de punta.



A diferencia de las versiones anteriores, aquí no usarás armas, sino que tendrás que esconderte y huir de los demonios que se ocultan en las sombras.

DETALLES PARA RECORDAR

Porque hasta la mínima referencia puede salvarte de la pesadilla

1. En el año 2003, el director Christopher Gans tuvo el acierto de llevar a cabo la primera entrega de **Silent Hill** en cine, sólo que en lugar de Harry, optaron por una protagonista mujer de nombre **Rose Da Silva**. La cinta es ahora considerada una de las mejores producciones basadas en videojuego.

2. Los desarrolladores de la franquicia comentaron que para lograr el ambiente tan específico del juego, tuvieron referencias de cintas de David Lynch y Adrian Lyne, donde el horror psicológico estaba presente en todo momento.

3. Para Game Boy Advance apareció el juego **Silent Hill: Play a Novel**, sólo que se quedó en el mercado japonés, el juego era una novela gráfica que combinaba imágenes y videos que describían las historias y situaciones de los personajes.

4. Los primeros cuatro juegos de la serie fueron desarrollados por Team Silent, sin embargo, los subsecuentes corrieron por cuenta de Double Helix Games y Climax Group, estos últimos encargados de **Shattered Memories** y quienes pretenden reposicionar a la franquicia en el gusto de los fans.

[illegible] Alone in the Dark, aquí utilizarás el Wiimote para controlar la lámpara de forma intuitiva y será mejor que con el simple *joystick* del control.

DESMENUZANDO LAS HISTORIAS

Cuando una franquicia es exitosa, se desprenden múltiples adaptaciones

Con diez años en el mercado, la franquicia de **Silent Hill** ha logrado metas importantes, no sólo llegar al cine, sino que también hemos visto cómics publicados por IDW Publishing que describen más a detalle las historias de este pueblo lleno de horror. Por supuesto, la adaptación en papel tiene varias discrepancias con su original en videojuego, pero son pequeños detalles que no afectan completamente si consideras que puede tratarse de un plano diferente para que no sea idéntico y así pueda sorprenderte más a cada página.

Ahora bien, ¿qué hay sobre la segunda película? Mucho se ha rumorado sobre una secuela del filme del 2003, pero realmente no hay una base sólida para sustentarlo, de hecho, no se sabe si repetirá el director o qué actores estarán involucrados si es que ocurre… se han manejado fechas del 2010, pero ¡estamos en septiembre del 2009 y aún no hay algo tangible! Quizá es muy pronto para especular, pero siendo honestos, nosotros estamos cruzando los dedos para que ocurra, pues la primera entrega (a pesar de sus errores o limitantes) se logró posicionar como una de las mejores historias en cine, así que con la experiencia previa, no dudamos que la secuela (cuando exista) debería ser superior y quién sabe… tal vez incluya partes de lo que veamos en **Shattered Memories**, así que sólo queda mantenernos pendientes a los anuncios y, por supuesto, si nosotros nos enteramos de algo se los haremos saber de inmediato.



Los cómics difieren un poco de la historia presentada en los juegos de video, pero será un complemento perfecto para que expandas tu horizonte sobre el horror de **Silent Hill**.

Luego de que **Fatal Frame** quedara prácticamente en el olvido para el mercado americano, Konami nos da una opción que satisfará a los fans del terror psicológico y, sobre todo, del *Survival Horror*, categoría a la que pertenece el juego. Con **Shattered Memories** tenemos un título que sale de lo común, es decir, siempre estamos pensando en qué armas ocupará para destruir a los zombis o criaturas que se aproximen, sin embargo, en esta ocasión las armas no son opción para los demonios del inframundo… por lo que en lugar de pelear, la mejor solución para sobrevivir es usar la inteligencia y escapar. Aquí serás transportado a un pueblo cambiante, usando tu Wiimote como una lámpara sorda para iluminar tu camino (por cierto, los lugares están diseñados estratégicamente oscuros para intensificar la idea de tensión). Asimismo, el [illegible] celular quizá no tenga recepción, pero será útil como gadget para visualizar los mapas como si fuera un GPS, así no tendrás problema para ubicar los edificios o lugares para visitar en [illegible]. Este accesorio es muy cómodo y de hecho, no es la primera vez que Konami utiliza algún elemento similar para sus juegos.

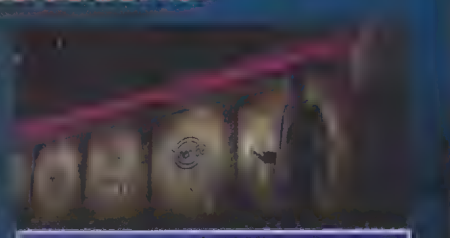




Las decisiones tendrán verdadera importancia en la vida de Harry Mason, así como también las personas que conozca o los lugares que visite. Los enemigos también evolucionarán, tomando la forma de tus terrores más profundos, lo que promete convertir a esta versión en la más impactante de todas las que hemos visto previamente en la franquicia.

Más que un remake, una nueva experiencia de horror

Ya que conocemos el concepto, ahora vamos con la otra cara. Se ha comentado que **Shattered Memories** es un *remake* del primer **Silent Hill** que salió para "PS" en 1999, y de cierta forma sí lo es, pero no en su totalidad. De hecho se han tomado parte de los argumentos y la idea central sobre la pesadilla que vive **Harry Mason** en **Silent Hill**, pero la mayor parte de los elementos de juego así como la infraestructura visual, son completamente nuevas. Por supuesto, la historia también tendrá matices diferentes, que hará una experiencia [illegible] sin importar si has participado o no en las ediciones anteriores. El hecho de usar herramientas, lámparas y celulares, así como de que las decisiones que tomes marquen el rumbo



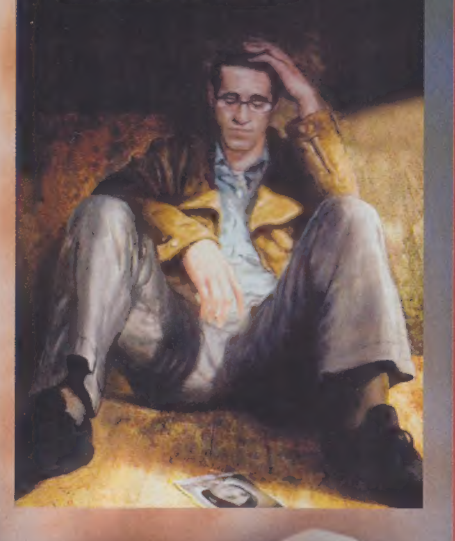
del juego son impresionantes, tanto así que cada jugador podrá tener una experiencia diferente, pues depende de tus acciones el cómo serás sorprendido, así el mismo juego aprenderá de tus miedos y los hará realidad en la pantalla. De hecho, para iniciar el juego, debes pasar un cuestionario con múltiples preguntas (perfil psicológico) aparentemente simples, pero de tus respuestas dependerá la evolución de la historia, los retos por enfrentar y en sí, múltiples situaciones durante tu misión.

En otros puntos importantes, tus decisiones afectarán también al aspecto de los personajes que conozcas, su vestimenta o forma de actuar e incluso la imagen física. Así como también qué tipo de criaturas encontrarás a tu paso y cuál será la forma en que se conduzcan hacia ti. Además, cabe destacar que se han retirado los puntos de carga, es decir, la acción será constante y no ralentizada por las molestas pantallas de loading... o por lo menos, serán tan discretas que ni las notarás. Claro ejemplo es al abrir las puertas, donde en títulos como **Resident Evil** son sitios perfectos para la carga del escenario, pero en **Silent Hill Shattered Memories** no ocurre o por lo menos no de tal forma que lo notes, e incluso tienes la oportunidad de abrir sigilosamente la puerta para observar qué te espera en el pasillo siguiente, pero recuerda, el juego estará evaluando tus acciones, así que no siempre esperes los mismos resultados, ya que cada vez serás retado de formas distintas para que no te confíes o sientas que todo está preestablecido (el reto será diferente para cada jugador).

En conclusión

Silent Hill: Shattered Memories es sin duda una experiencia fenomenal en *Survival Horror*, un juego que toma los elementos del original y los lleva a un extremo novedoso donde las sorpresas estarán a la orden del día y, lo mejor de todo, con un estilo de *gameplay* personalizado a través de tus acciones. Por supuesto, los *puzzles* también serán diferentes, necesitarás observar el escenario y usar la deducción para resolverlos, en sí, un juego mucho más inteligente y demandante en cuanto a reto que lo visto antes. En cuanto a la parte audiovisual, los escenarios quedan perfectamente ambientados, con gran calidad gráfica y de animación, acompañados de sonidos y música que mantendrán tus sentidos en alerta e intensificando los sentimientos y temores provocados por el pueblo.

Así, Konami da un gran acierto con este título que seguramente se pondrá en alto con respecto a las preferencias de los fans. Esperemos que no se trate del primero y último título de la franquicia para Wii, y quién sabe, con mucha suerte quizá en un futuro cercano podría ocurrir algo en el Nintendo DS. ¿Estás listo para poner tu primer paso dentro del horror de **Silent Hill**?



Los expertos comentan

Master

Cuando comenzó el rumor de que aparecería **Silent Hill** para Wii, varias personas pensaron que se trataría de la adaptación de la segunda entrega, incluso llegaron a pensar que sería el FPS de *Arcade*, por fortuna estamos ante un título original, un replanteamiento de la historia del primer capítulo que al mismo tiempo representa la evolución del género. **Silent Hill: Shattered Memories** es descomunal, un juego que desde el primer segundo entra en la mente del jugador para crear una atmósfera de misterio y terror como jamás se había conseguido, lo que aunado a la interacción de los controles de Wii, logra una experiencia única. Sin exagerar, creo que estamos ante el mejor survival horror de todos los tiempos.



Crow

Me dio mucho gusto que Climax Group no se fuera por el camino fácil del "*copy-paste*" para darnos un refrito común y corriente del primer **Silent Hill**, sólo que con gráficos más acordes a la época. Al contrario, se dieron a la tarea de redescubrir los orígenes, crear nuevas atmósferas y conducirnos por un juego psicológico más elaborado y mejor diseñado, en donde se involucran nuestras decisiones y no sólo el acto de correr y disparar, sino de pensar y actuar. El control del Wii queda muy bien para mover al personaje y utilizar el Wiimote como linterna (como vimos en **Alone in the Dark**) para iluminar los escenarios sombríos y tenebrosos que forman parte del cuadro de **Silent Hill**.



Panteón

Silent Hill es un título que ya se esperaba para Nintendo, es decir, desde hace mucho tiempo se había comentado la posibilidad de traernos un juego de esta franquicia a una consola casera de Nintendo y ahora, ya es toda una realidad; pero lo mejor de todo, es que a diferencia de la edición de Game Boy Advance, **Shattered Memories** sí llegará a nuestro continente. Lo que me gustó mucho de esta versión es que no se limitaron a copiar y pegar lo visto hace diez años, sino que lo recrearon notablemente.

Academy of Champions: Soccer (Wii)

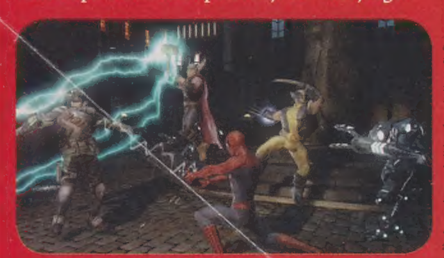
Si lo que buscas es una alternativa diferente en futbol, echale un ojo a Academy of Champions: Soccer, un entretenido juego que sale de la seriedad convencional de este deporte para transportarte a un mágico escenario donde los enfrentamientos se llevan a través de equipos de cinco contra cinco, con movimientos fuera de lo común y sobre todo, múltiples minijuegos que te ayudarán a perfeccionar tus habilidades como portero, goleador o para pasar y driblar; por supuesto, también se incluye la compatibilidad con la Wii Balance Board, así tendrás mejores acciones dentro del campo virtual. Además, para que tengas un guía que te enseñe las técnicas y cualidades del juego, se incluyó al astro brasileño, Pelé. En cuanto a las ventajas *multiplayer*, podrás unirte a un amigo o competir contra él.



© 2009 Ubisoft

Marvel Ultimate Alliance 2 (Wii)

Los héroes y villanos de Marvel se unen nuevamente para dar paso a la secuela de Marvel Ultimate Alliance, un juego que desde su origen, ha causado sensación en los fans de los cómics, no sólo por la diversidad de personajes y la historia que va más allá de un simple juego de aventura, sino también por la peculiaridad de unir a los guerreros en grupos para enfrentar los peligros menos imaginados. La trama va encaminada a Civil War y, por supuesto, contarás con dos vertientes para elegir, caminos que te conducirán por diferentes misiones y de ello dependerá el transcurso del juego. Como detalle curioso, aqui será la primera ocasión en que Stan Lee, creador de varias franquicias de Marvel, tendrá su aparición como personaje de videojuego.



ÚLTIMA PÁGINA

NO TE PIERDAS LA SUPERHEROICA EDICIÓN DE NOVIEMBRE

Con esto damos por concluida la edición de octubre. Como te habrás dado cuenta, cada vez aparecen más y más juegos de calidad, como el que te mostramos en portada que, sin duda, se trata de un verdadero coloso en lo que a juegos de soccer se refiere, y por si aún te quedaste con ganas de más futbol, no te pierdas el próximo número, donde analizaremos FIFA 10, que como ya sabes, ahora tiene a Cuauhtémoc Blanco en la carátula. Además, en noviembre encontrarás reportajes especiales, como la edición del Ojo del Cuervo dedicada a las cintas y videojuegos de horror, para que tengas una excelente forma de pasar la noche de Halloween con tus cuates. ¡Hasta entonces!

Marvel Super Hero Squad (Wii)

Para salir un poco de lo formal de las historias de cómics, la compañía THQ nos presenta **Marvel Super Hero Squad**, un divertido juego que incluye a los mejores superhéroes de Marvel, pero diseñados en un toque más juvenil, simpático y sobretodo, que nos dará pie a mucho humor durante la aventura. Tu misión es proteger a la cuidad de todas las amenazas que se presenten, por supuesto, podrás participar de forma individual o con ayuda de tus amigos, pues se trata de una aventura *multiplayer*. Gráficamente sorprende bastante tanto en escenarios como en diseño de personajes y animaciones, además, los efectos visuales utilizados en los poderes de cada personaje, le dan mayor impacto a los combates en general. Sin lugar a dudas, este título será del agrado de todo fan de los cómics de Marvel.

© Marvel © 2009 THQ



Kingdom Hearts 358/2 Days (NDS)

Los personajes de Disney y Square-Enix se preparan para su primera aventura en el Nintendo DS. Ahora, **Sora** se verá involucrado en nuevas misiones que compartirá con sus aliados, y juntos conocerán muchos de los detalles que se ocultan detrás de la misteriosa **Organización XIII**. La interacción en ambas pantallas logra que disfrutes de elementos del juego adicionales sin necesidad de que interrumpas tu aventura. Durante ella tendrás muchas referencias con respecto a los títulos pasados, particularmente con **Roxas** (quien viene siendo como el alter ego de **Sora**) y su batalla con **Riku**. Los escenarios fueron diseñados completamente en tres dimensiones, superando drásticamente lo que se vio en Chains of Memories para Game Boy Advance.





ANAKIN